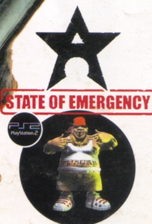
PlayStation 2 • Xbox • GameCube • GB Advance • Dreamcast • PlayStation • GB Color

# bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



STATE OF EMERGENCY

PS2 Knockout Kings 2002

PS2 World Rally Championship

PS2 Mister Mosquito

GB Advance Wars

Peter Pan

PS2 Pirates: Legend of Black Kat

PS2 Star Wars Racer

GB Spiderman

JOŠ UVEK 100 strana

## METAL GEAR SOLID 2
### SONS OF LIBERTY

Virtua Fighter 4



broj 22 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



Predstavljamo prvu igru za PS2 na DVD-u • Vesti • Trikovi • Najnoviji opisi • Retro • BONUStrip • Pomagajte drugovi • Kompletno rešenje: Dracula 2 : The Last Sanctuary • Novi dodaci • Poklon poster • DVD



# reč urednika





**Broj 22 • Godina III**

**bonus**

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
**P.A.Z.I. Press**

Glavni urednik:
**Miljan Lakić**

Grafički urednik:
**Dragan Grubić**

Grafička priprema:
**Valentin Šalja**

Izvršni menadžer:
**Aleksandar Vasović**

Marketing:
**Gordana Cvetković**
**tel: 011/340-77-12**
**064/1834-813**

Redakcija:
**Miljan Lakić, Dragan Grubić**

Ilustracije:
**Valentin Šalja**
**Sendy Kumalakanta**

Sekretarica redakcije:
**Sanja Jeremić**

Lektura u ovom broju:
**Jovana Erčić**

Saradnici u ovom broju:
**Uroš Tomić, Mihailo Tešić, Kermit, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Igor Simić**

**Kako nas možete kontaktirati:**

Adresa:
**BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22**

e-mail:
**bonus@eunet.yu**

Telefoni i faks redakcije:
**011/340-77-12 i 340-77-36**

**Pretplata:**

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 41

**SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. MAJA 2002.**


Kalif umesto Kalifa

Otkud ja? E, sad to ne mogu da vam otkrijem. U pitanju je tajna. Ne, nije Uroš uspeo da eliminiše Darka, ako ste to pomislili. Desilo se nešto drugo - Darko je iznenadno otputovao u nepoznatom pravcu a mene je ostavio da se borim sa Urošem i ostalim ojačalim (steroidima) članovima redakcije.

Da Vam dalje ne objašnjavam, jer neću uspeti, prelazim na sadržaj časopisa. Prvo zašto je časopis kasnio? Eh, zašto. Želite li istinu ili "istinu"? Kako god, istina je da je do naše redakcije u periodu kojem smo pripremali prošli broj časopisa stigao jako mali broj igara. Toliko mali da smo odlučili da je bolje da sačekamo malo i izađemo pred Vas potpuno spremni, sa igrama dostojnim predstavljanja u našem časopisu. I bili smo savršeno u pravu, jer stigao je Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty za Sony PlayStation 2!!! Igra kojoj smo mogli posvetiti još dobar deo časopisa, a sigurno da ćemo joj posvećivati pažnju i u narednim brojevima, ali uzmite u obzir da postoje i druge igre koje treba predstaviti. Za sve one koji se kunu u ovu igru objavljujemo poster sa temom iz igre.

A sada jedna ekskluzivna vest. Verovali ili ne predstavljamo Vam prvu DOMAĆU konzolu za igranje uz najave prvih igara za istu! U pitanju je Ž - TOČAK!!! Konzola koja je po svojim hardverskim performansama čak i BOLJA od trenutno najsnažnijih konzola nove generacije Sony PlayStation-a 2, Nintendo GameCube-a i Microsoft Xbox-a, a u potpunosti je proizvod domaće pameti i domaće industrije. Nastala kao plod ideja grupe penzionisanih stručnjaka ova konzola je do svoje premijere ekskluzivno za časopis Bonus bila strogo skrivana od očiju javnosti.

A ponovo je tu i Paintball. Uz lepo vreme ponovo se budi interesovanje za ovu živu varijantu "kantera". Ovog puta vam dajemo jedan opštiji informativni prikaz za razliku od starih "borbenih".

Jedna nova rubrika u ovom broju je spisak objavljenih opisa u dosadašnjim brojevima Bonusa. U okviru spiska se nalaze nazivi igara, žanr kojem pripadaju kao i ukupna ocena koju je igra dobila u Bonusu. Sa obzirom na broj opisanih igara morali smo da podelimo ovaj spisak na dva dela, tako da će drugi deo ovog spiska biti objavljen u sledećem broju.

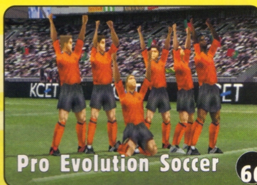
I još jedan nastavak BONUStripa koji ovog puta za temu ima još jedan "točak".

Za kraj želim da uputim izvinjenje svima koji su nestrpljivo čekali da se ovaj broj Bonusa pojavi na kioscima i nadam se da se ovakva situacija više neće ponoviti.

Miljan Lakić

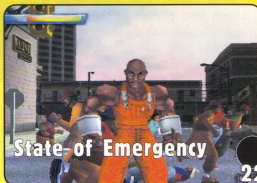











# sadržaj





### Sony Playstation





### PlayStation 2





### Game Boy Advance





### GameCube





### Dreamcast





### X Box



### Spisak oglašivača :



## Rezanci

✉ Pozdrav!!!

**Molim redakciju Bonusa da odgovori na ova pitanja jer se ona tiču svih ljudi koji igraju igre u našoj zemlji i mislim da su bez polemike ona trenutno najvažnija.**
**1. Kada se očekuje potpuno ukidanje narezanih diskova tj. pirata?**
**2. Da li se u skorije vreme posle ukidanja pirata očekuje otvaranje radnje sa originalnim igrama pS2, X-box u Beogradu?**
**3. Da li će veće radnje u beogradu imati original diskove ili će se i one sa ukidanjem piraterije izgubiti?**
**4. Ako bude bilo original igara da li možete da date njihovu okvirnu cenu? Naročito me interesuje cena DVD igara za Sony 2 i X-box igre. Da li će biti razlike između novih naslova i malo starijih?**
**5. Na kraju jedna zamerka u vašim prošlim brojevima opisanim igrama za Sony 2 vi uopšte sa strane ne dajete informaciju na koliko diskova igra staje.**
**Unapred se zahvaljujem na odgovorima.**
**Vladan iz Beograda**

**bonus** 1. Potpuno ukidanje. Pa ne znam da li bih smeo da ti odgovorim na ovo pitanje? Recimo to ovako. Kada se očekuje vakcina za grip?
2. Da, očekuje se. Hoćeš da kupiš original?
3. Veće radnje u Beogradu će imati original diskove. Već sad ih imaju. Proveri u Beosoftu.
4. Za original igre nije bitan medij na kojima se nalaze. Cena igre je vrednost software-a, a cena medija je marginalna stvar. Cenu ti ne možemo reći jer očekujemo da će cena za naše tržište biti nešto niža nego preko, a naročito za Ž-Točak koji će biti skuplji napolju nego ovde. Cena igre zavisi koliko je igra stara. Znači stariji naslovi su po pravilu jeftiniji od novih.
5. Tačno je. Ispravićemo se...

## Suvi genije

✉ Dragi naš uredniče!

**Molimo Vas da proširite rubriku Pomagajte drugovi jer sigurno dobijate pregršt pisama. Trebalo bi ispoštovati ljude koji hoće da daju (napišu) nesebičnu pomoć. Što se tiče stripa treba ga što pre završiti i početi novi sa novim izmišljenim nivoima ili junacima TV igara. Dovoljno je to što pisci pišu opise TV igara i to rade odlično.**
**Pera Kojot (super genije)**

**bonus** Rubrika se proširuje po potrebi u zavisnosti od broja pisama. I tu se ništa ne može. A strip... Pa pogledaj novu epizodu.

## Rz Brzotrz

✉ Haug redakcijo!

**Ja mnogo čitati vaš časopis, mnogo puta i mnogo puta i mnogo mi se svideti. Ja rešiti pisati. Prvo pozdraviti urednika pa autore. Pošto ovo biti najbolji časopis na ova prostora bila šteta ne pisati. U dalji (a i bliži tekst) ja vam postaviti par pitanja ili možda predloga.**
**1. Zbog čega vi izbaciti deo sa igre za PC?**
**2. Sve pohvale za Bonus strip ali vi tako olako izbaciti mnogo dobra rubrika Brate u kom si fazonu? Radi čega vi to izbaciti?**
**3. Zbog čega Pobednik više ne davati na televiziji? Ja čuti uskoro opet početi taj serijal, da li to tačno?**
**4. I za kraj ja vas moliti pošto ja to voleti da vi napraviti deo sa Pokemonima.**
**P.S. Ako vi pismo ne objaviti ja se mnogo rastužiti a kad se ja rastužiti ja mnogo pobesneti pa onda glave leteti. A pošto glave ne umele leteti ja vas moliti vi pismo objaviti.**
**Rz Brzotrz from Serbia**

**bonus** Haug i tebi Brzi Konju. I urednik i autori pozdraviti tebe. Još da si samo znao da se u redakciji povremeno stvarno koristi govor u infinitivu...
1. Igre za PC izbaciti. Da.
2. Izbaciti. Da. Izbaciti.
3. Ti imati duge uši...
4. Pokemoni biti i proći. Kad još tražiti takvi kao ti, onda biti još. Sada ne biti.

## Ko je ovde vrana?

✉ Vozdra Nusebo!!!

**Pišem vam po 2 put iz Podgorice. Neću da vas hvalim već ću odmah preći na pitanja**
**1. Kako se preziva Darko?**
**2. Koliko koštaju igrice za X-box i jesu li na CD ili na ketridžu?**
**3. Kupio sam igru MGS special missions. Kad upalim igru sve normalno dok se ne pojavi Konami i onda piše Please insert disc1 or 2 of Metal gear solid. Ja stavim disc 1 a tamo piše Error, wrong CD stavim disc 2 isto tako piše. Šta da radim???**
**Vaš verni obožavatelj The Crow**
**Vozdra i bite noVra. Odgovaramo ti prvi put iz Beograda.**

**bonus** 1. Wolf.
2. Igrice za Xbox koštaju od 50 do 70 evrića. Na CD-u i DVD-u.
3. Nisam čuo za igru. Postoji Metal Gear Solid Integral, koja sadrži treći disk sa VR misijama.

## B.O.N.U.S.

✉ **Pozdrav za big organization of nasty ubiquitos spies!!!**

**Ako sam ovo tačno izgovorio onda... svaka mi čast. Auuu, svi sada znaju puno ime časopisa. Baš lepo! Nego nisam ja trošio hemijsku da se zezam.**
**1. Od čega su vam ovi papiri, bre? Ne da zaudaraju... nego ... (kah, kah) ...kao etanol (kah, kah) gas maska mi treba. To, to! Daj je ćale... E tako sad možemo da pričamo.**
**2. Rubrika vesti! Tamo gde piše novi front u ratu. Objasnite malo kartu Evrope.**
**3. Da li je film "Kolateralna šteta" vezan za 11. septembar? Kažu da tamo ima avioni, bodu zgrade. Tačno?**
**4. Pitanje za Miloša Markovića: Kako se Rayman može igrati u dva igrača?**
**5. Znam da mi zbog ovog pitanja neće biti objavljeno pismo ali znajte (u stvari znate vi dobro) da mi niste poslali Bonus koji sam dobio na nagradnoj skandinavci.**
**6. Koliko blokova ima GameCubova kartica? A Xboxova? Hvala na svemu što ste učinili za mene. A evo čamim u ćošku i držim palčeve u nadi da će mi pismo biti objavljeno i skidam gas-masku.**
**Parapid Dušan**
**P.S. Kada sam u rubrici igre koje stižu video da nema igara za PSX odmah sam prodao PS one za 200 dm i kupio bike . To naravno ne znači da ću iako nemam nikakvu konzolu se odreći Bonusa. Ostanite O.K.**

**bonus** 1. A da li si ti nekad čitao neki strani časopis? Taj papir se zove kunstdruk i predstavlja najkvalitetniji papir za štampu. Ako bi ti više voleo da čitaš časopis na kartonu...
2. Geografija je predmet koji se uči još u osnovnoj školi. Verujemo da bi ti neki pročitani udžbenik dosta pomogao u savlađivanju iste.




Komadanović Boki, Bar



Krizdan E., Bečej

mi i vi na ti

3. U Ameriku avijoni bodu zgrade. Ti ne ići tamo, možda i tebe nešto zabode. A da nije 11. septembar.
4. Miloše... Miloše... Ne javlja se. Možda za idući broj?
5. Eto ti sad. Ajde javi se na redakciju da to proverimo.
6. Nema tu nikakvih blokova. Blokovi su bili merilo veličine za PlayStation jedan memo kartice. Ove kartice se mere u MB.

## najbolji!?

**✉ Draga redakcijo Bonusa!**

**Prvo ću dobro da vas iskritikujem:**
**1. Vi morate da shvatite da (po mojoj oceni) od ljudi koji imaju video igrice (njih 100%) 85% ima konzolu SP1. Zato mislim da bi veću pažnju trebali da posvetite SP1. Ja stvarno ne znam ni jednog ortaka koji bi dao oko 1000 dm za video igre kao što su PS2, X-box ili ne daj Bože neko da kupi ono sr... Nintendo gamecube.**
**2. U rubrici predstavljamo najbolje igre 2001 imate 2 kardinalne greške. Prvo što mi se ne sviđa je to što mešate igre sa različitih konzola. Drugo za najbolju strategiju stavili ste "LMA 2002" na drugo mesto??? Da li ste vi uopšte upalili tu igricu? Za najveći promašaj trebali ste da stavite "NBA 2002" za PS1 jer je isti kao "NBA 2001".**
**3. Da li će se nastaviti pravljenje igrice za SP1 npr "FIFA 2003", itd. Želeo bih da mi objasnite otkuda pravo Segi da napravi "Tomb Raider" kada je to simbol SP1. Molim vas prokomentarišite moje kritike i odgovorite mi na pitanja.**
**Pozdrav od najboljeg menadžera u Beogradu**

**bonus** 1. Čudom se čudim da jedan takav menadžer ne može da savlada nešto tako prosto. Da li ti misliš da mi u Bonusu pravimo igre? (Mada bi ja to jako voleo.) Evo ja ću ti odgovoriti. Ne. Mi samo opisujemo one igre koje se pojave. Znači, ako nema novih igara za PlayStation jedan , onda ih ne možemo ni opisivati, jel' da? I nije baš da ove konzole koštaju hiljadu dema. A što se tiče Nintenda, nemoj samo da te Brka čuje...
2. Nisam samo shvatio koja je prva kardinalna greška? Hoćeš da kažeš da ako je igrica za Dreamcast ona ne može da uđe u izbor za igru godine ili misliš na ravnopravnost među konzolama? Ono čisto zbog brojčane nadmoći PlayStationa?
3. Još samo FIFA 2003, za dalje ne znam. Ne pravi Sega Tomb Raider. Ti si to nešto pogrešno razumeo. A Tomb Raider nije simbol PlayStationa. Ova igra jeste jako popularna, ali je kompletan trade mark vlasništvo Eidos kompanije.

## 'Kanter'

**Vozdra Bonus, vozdra Darko!**
**Ja se zovem Darin i pišem vam već po ko zna koji put. Odmah ću preći na pitanja i predloge**
**1. Mogli biste da proširite stranu ili dve rubriku "Mi i vi na ti" kako bi više čitalaca imalo prilike da vidi svoje pismo u našem jedinom listu o igrama za konzole.**
**2. Kakva je razlika između Sege Mege Drive 2 i SNES-a?**
**3. Predlažem igricu "World Cup 98" za rubriku "Nekad bilo" mislim da je to zaslužila...**
**4. Odličan vam je onaj Bonus strip. Po meni je bolji od one Uroševe Brate u kom si fazonu. Samo nastavite!**
**5. Vi više ne opisuje te igre za PC to znam. Dakle neću da vam tražim da u Bonusu opišete**
**neke za dotični. Ipak, da li bi neko iz vaše redakcije ko kod kuće ima PC da pošalje na moju ličnu adresu opis hita naših dana "Counter Strike"? Evo ja bih platio poštarinu samo da vidim jedan vrhunsko-profesionalan (uh, kakav kompliment) opis ovog fenomenalnog FPS-a. To bi bilo sve od mene. Za kraj vas srdačno pozdravljam sve u redakciji i želim vam da ostanete najbolji!**
**Darin Kuzmanović, Beograd**

**bonus** 1. A na koliko bi ti strana proširio rubriku mi i vi na ti? Da to ne preraste u Pričaonicu, a?
2. Otprilike ista kao između Sony PlayStationa i Nintenda 64. Prave ih različiti proizvođači.
3. Videćemo da li je ta igra nečiji izraziti favorit? Možda...
4. Da. Hvala.
5. Ne razumem. Da ti možda ne želiš rešenje igre? Zašto ti treba opis igre? Opis igre služi samo da te upozna sa igrom, a konačan sud o igri možeš dati samo ti sam za sebe.

## trik, trik, trik...

**✉ Zdravo Bonusovci!**

**1. Imam jednu kritiku i**
**2. Predlog za listu**
**1. Kao što rekoh imam jednu kritiku mada se nadam da se nećete ljutiti. Umesto što toliko razglabate o nekoj igri i zauzmete 2-3 strane mogli biste da uopštite i odmah pređete na stvar tako da stane više igrica i trikova. Umesto što proširujete broj strana za džabe. Strip vam je odličan (strava, cool) samo tako nastavite.**
**2. Predlog za listu Hogs of war je odlična igrica. Ne znam da li bi bila igra godine, ali mislim da biste mogli da je stavite na probu. Poseduje dosta duhovitih stvari i 100% je bolja od Worms-a.**
**Bane**

**bonus** 1. E Bane, ti bi izgleda bio zadovoljan samo sa konačnom ocenom igre, a da ostatak časopisa popunimo sa trikovima?
2. Glasanje za igru godine je prošlo.





Miloš Milošević, Niš



Vandza Vikalo, Herceg Novi

**Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete**

Nikola Papić, Ravna Reka
Goran Filipović, Beograd
Dejan Seljaković, Stari Banovci
Marko Milićević, Starčevo
Aleksandar Nikolić, Ripanj
Zdravko Nikitović, Beograd
Uroš Sarić, Vrnjačka Banja
Dejan Katanović-Popović, Kruščić
Stevan Glušac, Valjevo
Vladimir Stanković, Ratkovo





Activision je odlučio da na jesen objavi Xbox hit-igru Wreckless: The Yakuza Missions u PS2 verziji.

Najnoviji podaci o tome ko je koliki baja na tržištu konzola pokazuju da Sony i dalje vlada: PS2 drži 31% tržišta, PSOne 26%, A GBA 14%. Xbox ima 9%, a Gamecube 7%. Ostatak je podeljen na GBC, Dreamcast i N64...

Xbox izgleda polako postaje pro- →

# Euro Xbox

Najzad je došao i trenutak da se Xbox pojavi u Evropi. I, kako je prošla premijera? Pa, s mnogo manje pompe nego u Japanu, gde se Microsoft očigledno više potrudio da se dopadne kupcima.
Evropu su nekako uzeli zdravo za gotovo i shvatili je kao već dobijeno tržište. I tu su se z...
Posle veoma uspešnog lansiranja u Sjedinjenim Državama i ne tako uspešnog lansiranja u Japanu, Evropa bi trebalo da bude negde u sredini po potražnji najnovije konzole na svetu. Ipak, još uvek ne postoje nikakvi zvanični podaci o tome koliko je Xboxova prodato širom EU. Za početak, Microsoft nas ne guši svakih pet minuta s brojkama prodatih konzola (kao što je činio posle američke tj. svetske premijere). To je već dovoljan pokazatelj da nešto ne valja... A šta to ne valja, niko još nije siguran. Mali problem, čak i stanovnicima razvijene Evrope, pravi cijena Xboxa, ponajviše podanicima Njenog kraljevskog visočanstva, Elizabete II. Ali dobro, u Britaniji su navikli na to da je kod njih sve najskuplje. Dakle - Xbox u UK košta čak 300 funti, što vam je nešto manje od 500 evra (iliti oko 900 DEM, u nevažećoj valuti)!!! U ostatku Evrope cena se kreće oko 480 evra. S jednim kontrolerom i kablom. Ali, unutra su i hard disk i priključak za kablovski Internet, da ne zaboravimo... Srećom te Xbox u Evropi ima dva meseca prednosti u odnosu na Gamecube - koji će koštati 250 evra, skoro duplo manje! Ali, šta je s PS2, čija je cena 300 evra, a uskoro će još pasti? Argh!




# Zemljotres od igre

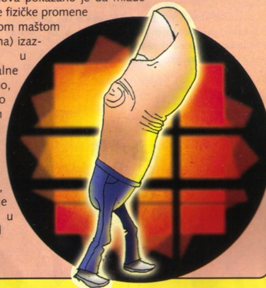
Japanska kompanija Irem je najavila igru po imenu Zettai Zetsumei Toshi za PlayStation 2. (Ne trudite se da pročitate. Prevod glasi: Grad očaja ili Grad u očaju.)
Ova akciona avantura se događa u izmišljenom gradu-ostrvu-megalopolisu u Japanu, a u njoj ste u ulozi novinara koji dolazi na posao u grad-ostrvo u trenutku razornog zemljotresa! Cilj vam je da se živi izvučete iz grada i da pri tom spasete što je više mogućno ljudi!

# Kako se Bill Gates proveo u Japanu?

"Super-dobro", rekao je najbogatiji čovek sveta u intervjuu za CNN. Valjda je mislio da su gejše bile veoma uslužne i da je osoblje u hotelu pravovremeno padalo ničice pred njim, a možda je bio srećan što se nije dogodio nijedan zemljotres 22. februara, kada se u Japanu najzad održala premijera Xboxa. Premijera nije baš prošla spektakularno. Istina, nije baš bilo ni loše, ali nikako nije bilo supili-dupili-oukili-doukili. No, kada se uzme u obzir "tvrda" publika tj. igranje na gostovanju, može se reći da je Microsoft uspešno izvršio invaziju na Zemlju izlazećeg sunca. Osvojio je teritoriju i sad ima bazu ili dve (i to ne na Okinavi).
Prvog vikenda je, naime, prodato oko 123.000 primeraka Xbox konzole (oko polovine isporučenih), što je dosta manje od prvog japanskog vikenda Gamecubea (175.000) i PlayStationa 2 (zapanjujućih 600.000). No, brojka je sasvim pristojna, pogotovo kada se uzmu u obzir igre. Naravno, Japancima je najzanimljiviji bio Dead or Alive 3 - ovu igru je kupio skoro svako ko je kupio i Xbox (tome je doprinelo i to što su mnoge prodavnice nudile konzolu u paketu s ovom igrom). Da vide i Ameri malo kako je to biti najslabiji u trci...

# Mutacije izazvane video igrama?

Čuvajte se preteranog igranja video igara, jer ne samo da možete poginuti, već vam se može dogoditi nešto mnogo gore, kao što je... MUTACIJA!!! Engleski dnevnik Observer je objavio rezultate istraživanja koje je izvela britanska Organizacija za praćenje kibernetičke kulture. Iako Observer pomalo senzacionalistički objavljuje ove podatke, ne može se poreći da su zanimljivi. Naime, u istraživanju koje je obuhvatilo devet svetskih gradova pokazano je da mlade osobe imaju neosporne fizičke promene (neki s malo slobodnijom maštom bi ih nazvali mutacijama) izazvane uživanjima u proizvodima digitalne tehnologije! Naravno, radi se o neprirodno ojačalim i pokretnim palčevima na rukama, što je posledica držanja džojpeda, Game Boya, ali i mobilnih telefona. Dakle, proverite svoje palčeve... možda su u pitanju superpalčevi!.



vesti

blematičan za prodaju čak i u Severnoj Americi. poslednji izveštaji govore da je proizvodnja u SAD usporena, a razlog je izgleda manja potražnja.

Sony Online Entertainmnet najavio je da je započet rad na PS2 verziji najpopularnije mrežne RPG igre na svetu, Everquesta. PS2 verzija će biti potpuno nova igra, ali s prepoznatljivim svetom, rasama i karijerama iz PC verzije.

## Prva krađa Xboxa

Evropski Xbox nije bio star ni cela dva sata, a već je doživeo vatreno krštenje - to jest neko je pokušao da se nezakonito domogne svog primerka. Da, istina je: dogodila se prva dokumentovana krađa Xboxa u Evropi! Mladi dvadesetogodišnjak po imenu Jomar Allen stekao je čast da bude prvi koji je pokušao da ukrade Xbox. Naravno, za to se saznalo jer je Jomar uhvaćen pošto je zdipio konzolu u gužvi koja je nastala nekoliko minuta po zvaničnom početku prodaje Xboxa u jednoj prodavnici u Londonu. Prvi komentar koji je SVIMA pao na pamet glasi: jadnička su sigurno lako stigli s tolikim teretom na plećima... Jer Xbox je daleko teži do ostalih konkurentskih konzola. A zar neko može baš TOLIKO da želi Xbox!?

## Kućna stanica budućnosti?

Svašta se priča o Xboxu, a sve to valjda ide u račun Microsoftu, dok god se diže prašina. No, priča se... da Microsoft ima velike planove o tome kako će kontrolisati budućnost iz naših domova, a sve to preko Xboxa, naravno! Naime, pre stanovitog vremena je "iz zvaničnih izvora" procurelo da je Xbox prema Microsoftovoj "grande šemi" samo osnova za kompletan sistem kućne zabave i komunikacije koji će kombinovati igranje igara s puštanjem muzike i filmova, a bogami i s Internetom (i svim stvarima koje Internet omogućava po pitanju komunikacije, igranja igara, muzike i filmova). Taj pretpostavljeni sistem bi se zvao Homestation (kućna stanica), a dobio bi se dodavanjem većeg hard diska i dodatnih video/audio adaptera na Xbox, a pričalo se čak i o bežičnoj vezi s Internetom! Cela priča se zahuktala u januaru, kada je jedan novinar-analitičar industrije objavio da je preko svojih veza u Microsoftu čak uspeo da potvrdi da mašina postoji. No, Steve Ballmer, zvaničnik Microsofta nadležan za Xbox, negira postojanje Homestationa, iako je na jednoj konferenciji zagonetno izjavio da se oko Xboxa igra veća igra nego što su video igre...

HOMESTATION

## Nova generacija FF!

Sredinom marta konzolarnu-RPG populaciju uzdrmala je gotovo neverovatna vest - Square planira da ponovo sarađuje s Nintendom, kompanijom za čije je konzole Square napravio svoje prve (sada već legendarne) igre. Naravno, svi su se odmah upitali šta ta saradnja tačno donosi. Pa, prvi od konkretnih naslova koji će Square uraditi za Nintendove platforme biće rimejkovi Final Fantasy igara iz "srednjeg doba" (FFIV, V, VI) za Game Boy Advance, što sasvim odgovara sadašenjem trendu GBA obrada starih igara za SNES. No, to nije sve - pominje se i nekakva potpuno nova Final Fantasy igra (koja izgleda neće biti deo zvaničnih nastavaka, tj. neće imati broj... Spekuliše se da će možda biti zasnovana na FF crtanoj seriji koja se prikazuje u Japanu) pod radnim nazivom Final Fantasy N!!! Ipak, ono što je zaista kod mnogih fanova izazvalo probleme sa zadržavanjem tečnosti jeste najava da će FFN biti igra i za Gamecube i za GBA! Ideja je da se igrate kod kuće na svojoj Gamecube konzoli u koju je utaknut GBA. Ali, kad-tad morate ići... u školu recimo. Nema frke! Snimite poziciju i ako u GBA imate utaknut kertridž s FFN GBA verzijom, pozicija će vam biti snimljena i u GBA varijanti! Sad samo nastavite igru tamo gde ste stali, ali na drugoj - prenosivoj - konzoli. Jedina razlika su grafika i zvuk. Ali, te stvari i nisu toliko bitne. Uostalom, kada se vratite Gamecubeu, igra vam daje opciju da pogledate propuštene animacije... Nažalost, ništa od ovoga još nije zvanično potvrđeno.

NINTENDO FINAL FANTASY

## Square na ribanju?

Čini se da priča o iznova otkrivenoj ljubavi između Squarea i Nintendoa nije baš tako idilična. Kao što je i očekivano, Squareov novi ljubavnik ne gleda blagonaklono na te sastanke. Radi se o Sonyju, naravno. Mnogi su se odmah upitali da li će Sony baš tako lako da prepusti Squareu odluku o tome da izda neku Final Fantasy igru za Gamecube, s obzirom na to da se i Sony tu i te kako pita, jer poseduje značajan procenat Squareovih deonica. Zvaničnik za odnose s javnošću kompanije Sony je, na pitanje kako Sony gleda na celu situaciju, izjavio da "Sony s dobrodošlicom prihvata činjenicu da Square želi da poveća profit podrškom za Game Boy Advance, ali da će Sony preispitati odluku Squarea da izdaje Final Fantasy igre za Gamecube". Brrr. Ko bi od vas voleo da vas Sony "preispita" o nekoj odluci koju ste doneli?





Ako imate kreditnu karticu, možete posedovati parče Larine odeće! Na Web sajtu specijalizovanom za aukcije (eBay.co.uk) su se pojavile krpice koje je nosila Nell McAndrew, prva ženska koja je pozirala kao Lara. Mmmmm....

---

Acquire je potpisao ugovor s izdavačkom kućom BAM! Entertainment da za PlayStation 2 napravi igru po imenu Way of the Samurai! Juhuuu! Još akcije u feudalnom Japanu.

# Sony najzad online!

Dok o Xboxu za sad samo kolaju glasine da će se pretvoriti u sistem za kompletnu kućnu zabavu, Sony je najzad, posle više meseci najave, na pragu da takvu zamisao ostvari sa svojim PlayStationom 2. Ali (NARAVNO!) za sada samo u Japanu.
Od polovine aprila u Japanu će početi otvorena prodaja, tačnije ponuda takozvanih "širokopropusnih" usluga koje Sony nudi preko partnera s kojima je sklapao ugovore tokom cele prošle godine, baš s ovim ciljem (a o tome ste mogli ponešto da pročitate u Bonus Vestima). Naravno, da biste mogli da pristupite mrežnim uslugama za PS2 (iliti PS2 Mreži, što nije isto što i Internet, već je u pitanju posebna mreža koja koristi Internet protokole, ali sadrži stvari kojima samo korisnici PS2 mogu da pristupe), morate da kupite poseban dodatak, kombinaciju hard diska i Internet ulaza (zainteresovani će, naravno, morati da pljunu i za kablovski Internet priključak), a Sony vam obezbeđuje i Broadband Navigator, program za navigaciju po PlayStation Mreži, ali i za navigaciju po "standardnom" Internetu. U Japanu bi 22. vek trebalo da nastupi tokom aprila - igre, mrežne igre, filmovi, TV prenosi, muzika, e-mail, chatovanje - sve preko PlayStationa 2!!!.

# I GBA na mreži?




Svi valjda već znate da Game Boy Advance konzole mogu da se umreže preko specijalnih kablova (takva "mreža" može da se sastoji od najviše 4 konzole). Naravno, to nekima nije bilo dovoljno (a i ti "neki" su videli priliku da zarade) i pojavio se dodatak za Game Boy Advance po imenu X-traFun (tako se u stvari zove američka kompanija koja ga je proizvela). Ovaj veoma poseban kertridž u sebi sadrži procesor, FLASH memoriju i mobilnu vezu s Internetom! Naravno, preko ovoga uređaja ne možete "surfovati" na svom GBA, ali zato možete slati i primati poštu, četovati, čitati elektronske knjige koje su pohranjene na raznim lokacijama na Internetu, a moguće su i neke igre preko Mreže... Mogućnosti su ogromne. Game Boy Advance će ovim uređajem biti promovisan u pravi prenosivi centar za zabavu i informisanje. Roditelji sada, na primer, mogu da šalju poruke deci direktno na GBA! (Mada je mobilni telefon i dalje malo direktniji). Ovaj dodatak će se uskoro pojaviti u prodaji u Sjedinjenim Državama i neće koštati mnogo više od standardnog kertridža s igrom za GBA. Ne brinite, planira se prodaja i u ostatku sveta.

# Zovite me PS2!

Jedan dvadesetdevetogodišnji, pa recimo... obožavatelj video igara iz okoline Oxforda u Engleskoj zvanično je promenio svoje ime. To ne bi bilo toliko čudno, da se (bivši) Dan Holmes sad ne zove PlayStation2!!! Ali, to nije najluđe. Kako PS2 sam tvrdi, na taj potez se odlučio iz protesta izazvanog time što nijedan od anglikanskih sveštenika kojima se obratio nije želeo da ga (pazite sad!) venča sa njegovom konzolom PlayStation 2!!! Dan Homes, sada PlayStation 2 (za drugare PS2), se na svojoj konzoli igra svaki dan bar četiri časa, a može se pohvaliti i zavidnom, 7.000 funti vrednom, kolekcijom igara. Da, da, roditelji su mogli da primete da će se ovo dogoditi mnogo ranije i mogli su da pošalju Dana (dok se još tako zvao) u neku instituciju... Zanimljivo je i to što se povodom celog slučaja oglasio Sony i nazvao Danov potez "dokazom ogromne lojalnosti". Videćemo da li će Sony i nekako konkretno pružiti podršku PlayStationu 2 tokom daljeg života koji nesumnjivo neće biti lak.




# Ego raste

Legenda među tvorcima igara, čovek koji je uveo silne nove koncepte koji su zauvek promenili igranje na računaru, čovek kome je svaka igra bila originalna i posebna, čovek za koga možda mnogi konzolaši nisu čuli zove se Peter Molyneux. Igre koje je on pravio su legendarni Populous, Syndicate i, među najnovijima, Black&White. E, pa igrački guru je rešio da se oproba na jednoj konzoli.
Ipak to neće biti preterani pomak, pošto je konzola, naravno, Xbox. Igra na kojoj je već započet rad zvaće se Project Ego, a u pitanju je RPG - žanr u kojem se Molyneux nikada nije oprobao.
Naravno, i ova igra bi trebalo da uvede nove koncepte i načine igranja u žanr koji je već preterano počeo da se oslanja na standarde i klišee. Ti noviteti bi mogli da budu zaista revolucionarni: naime, slično čudovištu u igri Black&White, u Project Egou ćete svoj lik početi da igrate od malih nogu i vodićete ga sve do smrti koja može da se dogodi i stotinak godina kasnije (naravno, mislimo na vreme unutar igre). Isključivo od vas zavisi kako će se lik razvijati, i to na toliko načina koje sada ne možemo ni da zamislimo, đavolasto tvrdi Molyneux. Evo primera: ako budete sekli drveće - rašće vam snaga. Ali, odmarajte se predugo ili sedite po ceo dan čitajući knjige - eto atrofije. Budite dobri i fini - i možda će svi biti takvi prema vama. A možda će neko pokušati da vas prevari ili iskoristi. Budite podli ubica i oportunista i ljudi će vas se plašiti, možda i juriti! Obucite se kako poželite, nameštajte sebi frizuru, budite popularni i gledajte kako likovi iz igre kopiraju vaš izgled! Radite... pa ne baš šta god poželite, ali prokleto blizu tome! Šta da vam kažem... Shenmue bi trebalo da bude malo dete za Project Ego! Čak je i okolina realistično interaktivna - menja se i sama, ali je i vi možete menjati: otkinite šišarku i bacite je na zemlju - koji mesec kasnije tu će biti mladica! Nadajmo se da će Molyneux sa svojim timom uspeti da ostvari sva čuda koja je zamislio i da ih upakuje u vrhunsku igru. Videćemo, za neku... godinu, godinu i po.

## Prevaranti tuže prevarante

I to zato što su ispali veći prevaranti! Lepo zvuči kada se ovako napiše, ali nije sve tako jednostavno - mada se zaista završilo na sudu. Da li ste upoznati s američkom kompanijom GameShark te s njihovim istoimenim proizvodom koji omogućava da varate u igrama tj. u sebi sadrži šifre za hiljade igara za PS2 konzolu (a postoji i varijanta ovog kertridža i za PSOne i za Game Boy Advance)? Evropski pandan ovog proizvoda je čuveni Action Replay, bez kojeg ne možete pokrenuti piratske kopije igara na PS Dvojci, čisto da vam malo pojasnimo stvar. E pa, pojavili su se prevaranti koji su prevarili Gameshark (a Gameshark se samo od milošte mogu nazvati prevarantima, pošto je u pitanju kompanija koja sasvim legalno posluje - samo joj je posao da prodaje šifre za varanja, hehe. Ali dok god se vara samo u virtuelnom svetu video igara, sve je u redu). Ti drugi gorepomenuti prevaranti se zovu Pelican Accesories, a bave se - gle čuda - prodajom hardvera koji omogućava varanje na PS2 (ali se njihov kertridž zove Pelican CodeBreaker). I, u čemu je problem? Pa, ljudi iz GameSharka su izgleda otkrili da Pelican Codebreaker koristi iste šifre kao i GameShark, po principu: što mi da provaljujemo šifre kada možemo da pokrademo od ovih. I tako su majstori za varanja - tužili prevarante. Voleo bih da sam u ulozi sudije u ovom slučaju...



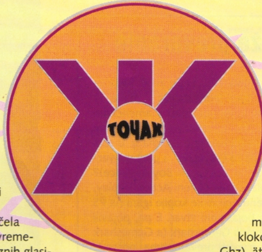
GAMESHARK

## I Nintendo ubija!!!

Još jedna tragedija izazvana konzolama i video igrama: čovek iz Batton Rougea u Luizijani je poginuo igrajući se na konzoli! Kako? Lako, uz Nintendo 64! Za početak, da skrenemo pažnju na to da je u pitanju tridesetogodišnjak koji se igrao u proseku po osam sati dnevno od kada je kupio konzolu 1999. Veoma brzo je počeo da dobija neku vrstu epileptičnih napada i nesvestice, ali to mu nije smetalo - mada na svim Nintendovim proizvodima stoji jasno upozorenje da video igre mogu izazvati epileptične napade i nesvestice i da bi trebalo otići kod doktora ako vam se to događa. Ovo upozorenje stoji još od nemilih incidenata s Pokemonima od pre nekoliko godina kada je Nintendo masovno tužen zbog sumnje da su fleševi i bleskovi u Pokemonu izazvali epileptične napade kod nekoliko stotina dece u Japanu. No, i pored napada, čovek je nastavio da delje Maria - i sredinom februara je dobio epileptični napad prilikom kojeg je tresnuo glavom o sto... i poginuo. Njegova majka sada tuži Nintendo i traži materijalnu odštetu za pretrpljen bol. Ma koliko smrt bila tragična sama po sebi, teško je saosećati s tridesetogodišnjakom koji je samo igrao igrice po ceo dan tj. s njegovom majkom koja želi pare od njegove smrti. A i sve lepo piše na kutijama...



Deki Pilićević






Kada bi smo rekli da je priča o Ž-točku počela još pre dosta vremena širenjem raznih glasina o snazi i brzini domaće konzole, ne bismo bili u pravu, jer ovo je (u stvari) prvi pokušaj stvaranja istih. Dakle o čemu je reč. Da priče o tome kako je domaća privreda u recesiji i totalno nespremna da se uhvati u koštac sa moćnim stranim kompanijama (nacionalnim i multinacionalnim), ne drže vodu (bar ne skroz) potvrdiće i ovaj tekst o domaćem projektu, koji je do ovog momenta bio (i to veoma uspešno) sakriven od očiju javnosti. Naime, pre nekoliko godina grupi starih stručnjaka (svi u penziji), palo je na pamet da svoje znanje i ogromno iskustvo (decenijsko) u radu na i sa računarima, a uz tradicionalni inat ljudi sa ovih prostora, pretoče u energiju kojom će pokrenuti i ostvariti projekat pod radnim imenom Točak-Ž. Danas (nekoliko godina kasnije) imamo priliku da na stolu u našoj redakciji vidimo rezultat velike hrabrosti, odricanja, truda i znanja ovih ljudi. Na našem stolu nalazi se nulti primerak prve domaće konzole za igru, koju naravno nećemo samo gledati, već ćemo je za vas testirati i rezultate tog testa objaviti u ovom tekstu.

Do pojave Ž-točka, GameCube je po svojoj veličini bio ubedljivo najmanja konzola nove generacije. Medutim prečnik Ž-točka je jednak dužini stranice GameCube-a, ali je točak desetak santimetara niži (odnosno tanji). U jednostavno kućište u obliku točka (eto odakle je dobio ime) disk se ubacuje odozgo (isto kao na GameCubu, Dreamcastu ili PSX-u). Sa gornje strane nalaze se glavni prekidač (koji je ujedno i dugme za reset) i open dugme. Točak kao Dreamcast i GameCube ima 4 kontroler porta, ali se kod točka kontroleri mogu vezivati redno (revolucionarna novost koju ćemo opisati u nekom od sledećih brojeva) tako da je maksimalan broj igrača na jednoj konzoli u isto vreme 24 !! Točak u sebi ima ugradeno napajanje na 110 i 220 V (tako da ga možete poneti kod rodaka u Ameriku i igrati ga tamo bez dodatnih trafoa i sl.) kao i mogućnost biranja TV sistema : PAL, SECAM, NTSC.

## Hardware

Centralni procesor točka je modifikacija Imtelovog procesora Pemtijun 4 i radi na frekvenciji od 1,2 Ghz (proizvodač ostavio mogućnost overklokovanja do1,8 Ghz). äto se memorije tiče u točak (koji smo imali priliku da testiramo) ugradeno je 512 MB RAM-a. Memorija je mumifikovana (što znači da se nalazi u prostoru izmedu centralnog procesora i video čipa umotana u tanke krpice). Kad pomenusmo video čip, da kažemo da se u točku nalazi grafički procesor poslednje generacije (proizvodač NeVidiJa) zasnovan na D-Force tehnologiji, brzine 800 Mhz. Evo samo nekih karakteristika : 18 simultanih tekstura po objektu, environment maping, real time lighting (sa 40 svetlosnih izvora istovremeno uz ray trace shadow) i naravno već uobičajen full scene antialijasing i veoma neuobičajen (za kon-zole) antiilijasing. U specifikaciji Točka piše da iscrtava neverovatnih 603 miliona poligona u sekundi. Proverili smo taj podatak i tu bi malo ispravili proizvodača. Na našem testu točak je iscrtavao prosečno oko 594.500.200 poligona u sekundi, što je i dalje dovoljno da za dve-tri godine bude ispred konkurencije. Podsetićemo da konzola jedinog Američkog proizvodača po njihovom priznanju obraduje tek oko 125 miliona poligona za isto vreme (100 stotinki). äto se zvuka tiče, standardni Dolby Digital Surround sa 256 zvučnih kanala čini da se igrač jednostavno oseti delom igre koju igra.

Točkov kontroler je trenutno najslabija tačka celog projekta. Iz prostog razloga jer je običan mutant Sony-jevog

***Za arhitekturu TOČKA je veoma lako praviti igre kažu domaći developeri. Zato što je TOČAK proizvod domaće pameti.***

Dual-Shock kontrolera (raspored tastera i analogne palice potpuno iste). Uz neznatnu promenu oblika promenjene su i oznake tastera (L1, L2, D1, D2, Ć, Č, Š i naravno Ž). Još jedna prednost u odnosu na konkurente je nepostojanje memorijske kartice i to zbog toga što će točak stizati do kupaca sa fabrički ugradenim Hard Diskom (domaće proizvodnje) veličine impozantnih 52 Gb (dovoljno da snimite poziciju u toku igre i to ponovite 63 452 puta bez brisanja prethodno snimljenih pozicija).



## Software

Točak je u našu redakciju stigao zajedno sa tri udarna naslova sa kojima će se točak prvi put predstaviti publici na najvećem svetskom sajmu elektronske zabave F-2 u maju mesecu najverovatnije ove godine. Širi opisi ovih igara biće objavljeni u sledećim brojevima Bonusa. Sada ćemo samo da vam zagolicamo maštu i raspalimo radoznalost bacajući vas na muke iščekivanja sledećeg broja vašeg i našeg časopisa.

### Ludi Mića - autobus br. 25

Da li ste nekada imali priliku da igrate : GTA 3 na PS2, Crazy Taxi 1 i 2 na DC-u, Driver 1 i 2 na PSX-u ? Ako jeste onda otprilike pogađate o čemu se radi. Jurnjava gradskim ulicama za odredeno vreme i sa odredenim ciljem. Samo što ste ovoga puta u dobro poznatom gradu (ako ste iz Beograda, kao pisac ovih redova) za volanom autobusa na liniji broj 25 (Karaburma-Kumodraž). Toliko o Mići (i to ludom).



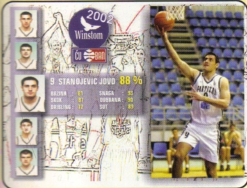






### Winstom Ćuban Liga 6K4

Pretpostavljate iz naslova igre o čemu je reč (proizvodač igre nije uspeo u pregovorima o kupovini prava na pravo ime). Da ne dužim mnogo, ako ste igrali NBA 2K2 na DC-u ili PS2-ojci, onda će te posle dva minuta igranja ovog fenomenalnog basketa (odnosno košarke 5 na 5) na Ž-točku zaključiti da je vreme da ozbiljno razmislite da DC ili PS2 poklonite nekom dragom rodaku ili prijatelju (čineći dobro delo i lišavajući sebe jedne nepotrebne stvari).Opširnije o ovoj fenomenalnoj sportskoj simulaciji u nekom od sledećih brojeva.







### Heroj Roćko - sam protiv svih !

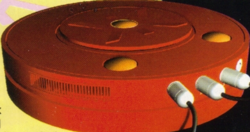
Što se Roćka tiče on bi trebao da postane zaštitni znak Točka i njegova udarna igla, koja će doživeti bar nekoliko nastavaka (takva obećanja smo dobili od proizvodača). Sama igra je kombinacija legendarne Zelde sa Nintendovih konzola ništa manje legendarnog Residenta i Soul Calibura sa Dreamcasta ! I o njoj nešto više u sledećim brojevima.






A sad malo naopako. .(umečavs i) umevs o sav itavatševabo i ititarp onmop takejorp oec eć ajickader ašaN .itidovziorp aloznok es eć jojok an ajicakol in oak anz en es kevu šoj amacinvadorp u eloznok ajnavijvajop mutad nacaT







## Police 24/7

"Preko bare" poznata i kao Police 911, ovo je prva pucačina ovakvog koncepta. Koristeći USB Motion Sensor i kretanje celog tela, valja pucati u negativce i usput zalegati, izvirivati "iza ugla" (KOG ugla, sto mu gromova?!) i izbegavati tanad. U pitanju je konverzija velikog hita sa aparata koja će biti isključivo za starije (mature rated) zbog načina na koji je koncipirana. Preuzimajući ulogu "novajlije", pokušavate da napredujete u žandarmeriji, koristeći gungulu koja je nastala u Malom Tokiju (L.A.). Dok pokušavate da razbijete lanac švercovanja oružja, misije će vas odvesti u japanski grad Shinjuku, a sve to prati vaša težnja da postanete komesar stanice. Očekujte je u najskorije vreme.

## Rayman Rush

Davno je to bilo kada je malo, nepovezano stvorenje doživelo svoju inkarnaciju na CD, revitalizujući (u tom momentu) gotovo zamro žanr. Neslućena popularnost (posebno kod mlađih igrača i igrača lepšeg pola - igračica) uslovila je infestaciju gorepomenutog lika na više sistema, više izdanja, verzija, varijanti i, konačno, nastavaka. Jedna od najpopularnijih franšiza dobija još jedan nastavak, a u pitanju je trka i to ne obična, već maestralna. Treba obići četiri sveta i trkati se u više modova, uključujući i Time Attack, Championship i Loom Mode (ili tako neki rad). Igra će biti podesna kako za najmlađe tako i za one starije (koji su mladi duhom). Izlazak je bio zakazan za mart, a stići će...

## Good Cop Bad Cop

Ako ste gledali film Zli poručnik, shvatate da i žandari mogu biti loši momci (u šta sam se ja odavno uverio i BEZ filma). Baš to je glavni "fol" u ovoj igri. Dok idete i rešavate slučaj (birajući način, sredstva i METODE), sama igra ocenjuje vas tj. nivo vaše "moralnosti" u odnosu na odabranu. Zaplet uključuje vas kao stamenog i ciničnog žbira koji shvata da je osoba umešana u skorašnje zločine upravo ona koja vam je usmrtila ćaću. Vreme je da krenete - ja l' za pravdom, ja l' za osvetom. Jurnjave po krovovima, makljanje po ulicama i ritanje vrata ukazuju na "praaavo, holivudsko, krljanje", a metode uključuju prebijanje, hvatanje, obogaljivanje ili eliminaciju zlikovaca. Druga polovina 2002.

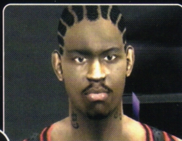
## Breath of Fire 2

Nekada davno zmajeva je bilo puno, a oni behu zaista veličanstveni. Zato i propadoše jer im je boginja Tyr poklonila "Dar želja" zbog čega su ono potpali pod mračni uticaj pohlepe. Moćni zmaj-klan se rasformirao, a malobrojni i nadnaravnim ratom desetkovani zmajevi klonuše duhom. Ali, postojala je legenda o ratniku svetlosti zmaj-klana, čije je ime upisano u knjigu sudbine, koji će "banishovati" Tyr boginju. A uz sve to igrate i mini-igre, snimate se gde poželite i razmenjujete predmete s bratijom preko link-kabla. Igra bi trebalo da se pojavi najkasnije krajem maja, a proizvodi je Ubi Soft. Sačekajte malo.

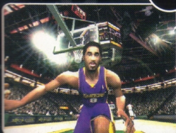
na vidiku

## NBA Inside Drive 2002.

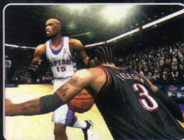
Unutrašnji pogon, BATICE, to se traži. Po čemu se ovaj naslov razlikuje od ostalih iz NBA serijala? Pa, pored toga što ga potpisuje Microsoft, verovatno zbog aspekta koji podrazumeva VAS kao trenera, menadžera i igrača simultano. Od modova su tu egzibicija, sezona i ple-







jof, a što se svega ostalog tiče - biraćete igrače i "prikupljati" slobodne agente, sastavljati strategije i menjati formacije "u letu", zamenjivati igrače u presudnim momentima i koristiti varke i finte. Tu će biti i Fantasy Draft i sakupljanje i kreacija Dream Teama, a od igrača, statistika i ostalog nećete moći da spavate (a da ne sanjate vec pomenute). Zato, braćo, NBA od proleća i nema brige (osim možda za sopstveni razum)!



## Robocop



Kako sam voleo da čujem onaj metalični glas - "Dead or alive ur coming with me" - koji je pratio zvuk otpakivanja "ungije" iz desnog buta cyberžbira. Još uvek čekam






podatke koji se tiču preciznog datuma njegovog izlaska jer je bio zakazan za novembar, kada se NIJE pojavio iz meni nepoznatog razloga. S lokacijama verno prenetim iz sva 3 filma, obilazićete stari Detroit i Megacity, uništavajući zlotvore iz OCP korporacije, koja je odlučila da iskoreni SVE kiborge grada (uključujući i Aleksa Marfija, aka Robocopa). U 15 misija ćete štititi nevine i podržavati zakon, obogaćivati arsenal i upgradeovati isti hajtek dodacima, nastojeći da raščetvorite mrske napadače. Spremite se.




## Donald Duck





Ovu igru smo imali prilike da vidimo na konzolama starije generacije, a sada nam samo ostaje da se nadamo da će verzija za GameCube biti koncepcijski nova, a ne samo grafički i zvučno poboljšana. JaPa TakPa kao glavni lik će kroz 24 nivoa prikazati sva svoja raspoloženja koja variraju od odlučnosti, frustracije, iscrpljenosti... Paja ili Donald će zajedno sa sestrićima spasavati Daisy ili Patu, a na vama je da uz preslatku grafičicu i komičan gameplay uživate uz drugog najgotivnijeg patka na svetu. Prvi je naravno Dača sa čijim ludorijama možete sresti u ovom broju u igrici Looney Tunes Space Race.

Ah da, kad će stići ne zna se, ali mi predviđamo - maj.



## Delta Force : Urban Warfare

Ko to kaže, ko to laže da je svemu kraj? Stari dobri PSX još uvek funkcioniše, a igre se još uvek planiraju, najavljuju, proizvode... Kao što ste iz naslova mogli da zaključite, u pitanju je moja omiljena tema - URBANA GERILA!!! Na dvanaestak nivoa ćete biti prisiljeni da velikom količinom municije ubedite teroriste da je život prekratka pojava, nastojeći da osujetite njihove planove koji podrazumevaju prikupljanje sirovina i osoblja za kreaciju PAKLENE NAPRAVE, atomskih (ili hemijskih)







osobina. Mnogo oružja i opreme će vam stajati na raspolaganju, a AI će biti unapređen u odnosu na sve prethodnike. Tvorci serijala su kao uzor koristili kako SAS tako i druge elitne antiterorističke jedinice. Maj.

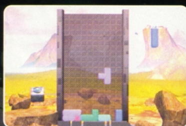




## Tetris Worlds







Ko to još, dovraga, nije čuo za najjednostavniju i najzanimljiviju igru, koja je svojevremeno (a bogami i mojevremeno) palila i žarila na svim mogućim i nemogućim sistemima? Gluvi, pretpostavljam, ali su i oni morali makar da VIDE u čemu se sastoji lepota ove igre. THQ se angažovao u cilju osvežavanja prvobitnog koncepta i stvaranja novog koji će revitalizovati igru. U pitanju će biti svetovi (da ne kažem planete) na kojima se Tetris igra na različite načine.

Igru preporučujem kako old school igračima tako i ovim novijim kao obavezno štivo i literaturu za upis u prvi razred igračke akademije (čiji sam tvorac i idejni pokretač). Očekujte je u skorije vreme.

## Blender Brothers



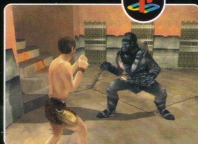




Priča smeštena u budućnosti, u doba kada je čovečanstvo ovladalo načinima putovanja kroz svemir i otkrilo nove granice. Ljudi su kreirali Animal-Man-a - veštački stvorenu životinju. Ali jedna grupa l(j)udo-životinja, Zooligans (zazaza...), se pobunila protiv ljudi, sa planovima da izdominiraju nad ljudima i preuzmu kontrolu nad svemirom. Jedina nada čovečanstva su Cosmo Keepers-i, grupa posvećena održanju mira u galaksiji, što će reći Svemirski Žandari. A među njima je i jedan Bata (Životinja) čije ime je Blender... Ovo pseto-heroj uz pomoć svojih naraslih ušesa može skakati, leteti, "diskusovati" sa neispravnima, a tu su po običaju bosovi na svakom od sedam nivoa, a kao veliki PLUS tu je i multiplayer i to čak dva na dva. April, tj. verovatno je stigao već dok vi ovo čitate.

## Planet of the Apes







Kapitalno delo, nastalo šezdesetih godina proteklog veka, doživelo je nekoliko ekranizacija na velikom platnu (tachnije pet), a vaši roditelji se verovatno sećaju prvog pokušaja sa Charltonom Hestonom u glavnoj ulozi. Četiri decenije docnije (nekako BAŠ u našem vremenu), bićete u prilici da proniknete u ovu paradoksalnu priču, ako već niste imali prilike da to uradite gledajući najnoviju verziju koja je skoro harala piratskim video-klubovima. Elem, za one koji nisu upoznati sa situacijom, mladi pilot sleće (prinudno) na planetu kojom dominiraju čovekoliki majmuni koji ljude drže u ropstvu (kao ljubimce i jeftinu radnu snagu). Pogađate li šta je cilj? Jednakost i ravnopravnost među polovima i vrstama, te brzo bekstvo.

## Shining Lore





Pokušavao sam da nađem podatak koji bi mi razjasnio šta tačno znači MMORPG, ali sam samo saznao da se radi o onlajn RPG-u. Shvatio sam da je VELIKO ljudsko neznanje, ali sam usput ukapirao i da je ova igra predodređena da bude više nego zapažena u narednom periodu. Sredinom leta bi trebalo da se pojavi u zapadnom svetu, a pored nesvakidašnjeg izgleda i koncepta, treba da privuče on-line igrače lakoćom, jednostavnošću i adiktivnošću. Pored questova, moći ćete da se bavite i poslovima koji će vam (u zavisnosti od stručnosti) obezbeđivati titule i skilove, a moći ćete i da koljete i istražujete. Tu je i kreacija predmeta i oružja, kupovina kuće, pravljenje guilde i istorija igre, za koju mi nije ostalo mesta.

# Canon Spike 2

A mislili ste da je sa Dreamcastom gotovo? Pa skoro da jeste, ali evo nama jedne simpa igrice, koja će se prodavati prosto zato što nema ničega drugog novog. Ali da li samo zbog toga? Reč je o novoj Capcom-ovoj pucačini - klasična 3D izometrija u kojoj za cilj imate izbegavanje neprijateljskih projektila, a da pritom oni osete vaše "topovsko koplje ". Izbor od sedam poznatih Capcom-ovih likova iz drugih igara koji putuju svetom pod geslom "čizma glavu čuva" tj. na nekakvim motorizovanim čizmama a usput likvidiraju zle terorističke robote. Kakve sad robote teroriste pitate se vi? Ne kažu... Možda zbog cene motornog ulja? Nadamo se da će stići i malo pre leta...





# Taz Wanted



Jedna od igara koje nikako ne biste smeli da preskočite u predstojećoj godini jeste definitivno i Taz Wanted. U njoj ćete biti u prilici da izvalite koliko je u stvari Taz kul i energičan, a pri tome buntovan i impulsivan. Josemiti Sem ga baca u ropstvo, ali mali je... kakav je - takav je, uspeva da se oslobodi i da u bekstvo. Sem počinje da ga proganja, pa će vam zadatak biti da pronađete put do voljene, rodne Tasmanije, usput uništavajući Wanted plakate grebući, jedući i talasajući. Igra je rađena po uzoru na prošlogodišnji hit Sheep, Dog & Wolf, pa je podesna kako za stariju tako i za mlađu publiku. Možete je očekivati u maju tekuće godine.

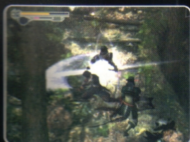





# Onimusha 2: Samurai's Destiny

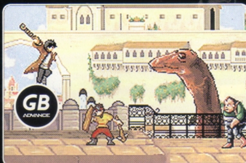



Da, nije vam se učinilo, u pitanju je nastavak hita prodatog u multimilionskom tiražu. Trinaest godina nakon događaja iz prethodnika, koji je zasnovan na istorijskim činjenicama i obogaćen fiktivnim likovima i pričom, preuzimate ulogu mladog Yagyu ratnika Jubeia, koji se koristi Yagyu Shinkake mačevalačkim stilom. Vitlanje mačem će biti maksimalno pojednostavljeno, a biće ubačen i koncept Oghi pokreta sa devastacionim komboima. Pored svega navedenog, igra će biti obogaćena duplo većim brojem animacija, a i mnoštvom novih lokacija od kojih najzanimljivije zvuči Ogre Island. Programeri garantuju da će igra prevazići svog prethodnika koji je svojevremeno postavio novi standard na polju grafike i gameplaya.

# Dinotopia: The Timestone Pirates

Maja meseca.
"Akcijona advantura" sa dinosaurusima u glavnim ulogama. Igra će se pojaviti paralelno sa premijerom šestočasovne mini serije koja će se emitovati na ABC televizijskoj mreži počev od 12. maja.
Bazirana na utopijskoj prepostavci društva u kojem bi ljudi i dinosaurusi živeli zajedno igra vas stavlja u ulogu mladog heroja Clayton-a, koji je krenuo u pohod preko zemlje, vode i vazduha (a to sve u 5 nivoa) a sve da bi povratio ukradena jaja tiranosaurusa i uz pomoć robne razmene (trampe) dobavio sebi legendarni Timestone. Tu su i nekakvi pirati kojima je zapao za oko Kamen Vremena, koji su i "pozajmili" dotična jaja i time uznemirili T-Rexove. A iz mnogo filmova već znamo - sa T-Rexovima se nije igrati.





## FIFA 2002 World Cup



Evo jedne multi-platformske, multi-milionske i multi-milijarderske igre. Multi-platformska je zato što će se pojaviti na svim živim konzolama, znači PSX, PS2, XBOX, GC uz posebno izdanje na ŽT (ko nas čita detaljno znaće...). Multi-milionska jer su u pitanju milioni zelembaća koji su potrebni za izradu ove igre, a multi-milijarderska jer će prema nekim procenama ovogodišnje svetsko takmičenje u fudbalu pratiti oko 3,7 milijardi gledalaca (a vi mislili da se tolike pare ZARAĐUJU od ove igre jel'-da? Pa i niste mnogo daleko od istine.). Obećanja "pravilaca" igre kažu da će igra preneti svaki mogući aspekt fudbalske utakmice u virtuelnu realnos'. Dajte ljudi da se ne zavaravamo, pa stiže nam ISS dvojka...



## Gitaroo Man

Ajde sad zamislite muzički deathmatch, u kojem se sva suparnika bore uz pomoć GITARE! E upravo to nas čeka u ovoj igri koja je izgleda prati trend neobičnih muzičkih igara koje se pojavljuju u poslednje vreme. Elem, mladi (zašto su uvek svi glavni junaci MLADI?) junak i njegova gitara su jedina preostala nada koju ljudi imaju pred nadolazećim prokletstvom (ili već...?). Šokantno živopisna grafikica uvlači igrača u svet gde je muzika sve, a ritam oslobađa... Čak i za antisluhiste, igra je dizajnirana za sve profile igrača, koji žele da se zabave uz zvuke roka, regea, gruva i šta-ti-ja-znam kojih još pravaca. A tek multiplayer obećava...









Verovatno ćemo imati i review u sledećem broju, uz svesrdnu pomoć našeg Igora S(n)imića, a i ja ću biti tu pa makar lupao bubnjeve.



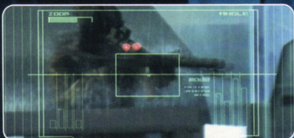


# METAL GEAR SOLID® 2
## SONS OF LIBERTY™



Miljan Lakić

*Zahvaljujemo se CD klubu GAS iz Banatskih Karlovaca na ustupljenoj originalnoj igri za testiranje*




Predstavljamo vam Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Igra koju smo predugo čekali. Igra koju smo još teže nabavili. Zašto kažem i još teže nabavili? Pa zato što je ova igra jedna od onih malobrojnih igara za PlayStation 2 koje su NEMOGUĆE za piratovanje na CD formatu. Nemojte me pogrešno shvatiti, nisam ja pobornik piraterije u smislu da podržavam krađu tuđih ideja i VRLO napornog rada, čak šta više smatram to za veliko ZLO, ali KAKO bi mi igrali igre da nije piratskih kopija? Pa lepo - igrali bi originale. Eh, da. Moja je sreća da radim u časopisu o video igrama, te se našao način da ipak odigram ovu igru. (Naknadno dodata informacija: Pojavile su se i DVD kopije! Ali im cena nije mnogo niža od originala.) I da to iskustvo podelim sa vama.

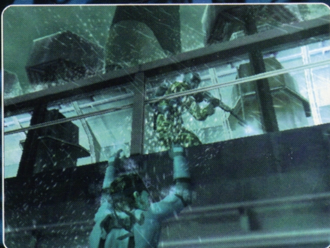


Sad moram da vam priznam da sam se dosta dvoumio (i troumio) oko toga kako napisati ovaj review. Ipak je u pitanju jedna IGRETINA koju ne morate videti da bi ste znali da pretenduje na igru godine, jer ste već toliko toga čuli o njoj. Prvi deo igre se smatra za NAJBOLJU igru svih vremena za PlayStation jedan (ako ne računamo glasove fudbalera). Sad pogledajte kakva odgovornost leži na autoru koji je predstavlja. Najlakše bi bilo reći AHHH, DA, sjajna igra, čudo od igre, grafika je vrhunska, zvuk isto tako, prezentacija izuva, gameplay UBIJA, i tim redom. Ali ova igra ima jedan nedostatak da bi se ispunio smisao tog opisa - NEMA MANE. Heh. Znači nemam šta da kažem o manama igre, to znači da moram da pređi na vrline, o KOJIMA (xexex) opet ne mogu sve da kažem. Konkretno, uzdržaću se od prepričavanja radnje. Zašto? Zato što onima koji stvarno žele da uživaju u ovoj igri ne smem kvariti zadovoljstvo koje vam može pružiti samo briljantni visoko-produkcijski triler koji vas drži zategnutim od prvog do poslednjeg sekunda trajanja. Pa o čemu da vam pišem onda? Kako ja to vidim, evo ovako...

U originalnom pakovanju igre nalaze sa dva DVD-a. Jedan sadrži samu igru a drugi disk je "Making of ...", koji sadrži video materijale i dodatne informacije o MGS-u i Silent Hill dvojci, pa Instruction Manual (koji je AHHH... na nemačkom, jer je igra kupljena u Švabiji), nešto artworka i nešto kao dokumentarni film o gospodinu po imenu HIDEO KOJIMA - tvorcu igre. Disk dva - predstavljen.

### Disk jedan - Igra

Ipak ne možemo potpuno izbeći priču igre. Na primer možemo slobodno reći da se maltene podjednako igrate koliko i gledate DUGE filmske sekvence. Obilje sekvenci u kojima nemate učešća otvara čak i pitanje kritike - igre se prave da bi se igrale a ne gledale, zar ne? Ako hoćete da budete samo pasivni posmatrač onda upalite TV ili idite u bioskop. Ali MGS 2 je izuzetak. Njega bi vredelo pogledati čak i da je sastavljen samo od ne-interaktivnih sekvenci. Igra je na jednako visokom nivou, nema sumnje, ali same kat scene čine dobar deo ukupne dužine igre.





Tokom igre shvatate i zašto je najbolje ne otkrivati radnju igre nekome ko je nije igrao - prosto zato da bi u njoj mogli da uživaju koliko i vi. Ali kao i sa bilo kojom drugom zanimljivom temom moći ćete da diskutujete o njoj sa nekim ko jeste odigrao igru. Verovatno bi mogli i da poredite priču prvog dela sa drugim. Vrlo je verovatno da će ovaj deo igre

**» Šta mi ocenjujemo:**

**ZVUK:** Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

**GRAFIKA:** Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

**IGRIVOST:** U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

**ATMOSFERA:** Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.




**UKUPNA OCENA:** Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

**OCENE:** Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



1 igrač

Memorijska kartica

Analogna kontrola

Vibracija

PlayStation 2

Ime: **Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty**
Izdavač: **Konami**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Taktičko špijunski triler akcija**



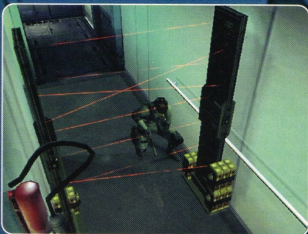
igrati mnogi koji nisu igrali prvi deo. Pošto se priča nadovezuje na prvi deo oni bi se mogli naći pomalo zbunjenim - ali zato MGS 2 u sebi sadrži kraći sadržaj događaja koji su se odigrali u prvom delu, ali bi naravno bilo najbolje kada bi stvarno odigrali prvi deo. Ali sa druge strane ako ne znate prvi deo, onda će vas još više zateći iznenađenja u ovom delu jer niste upoznate sa fazonima iz prvog dela. Tehnički filmske sekvence u MGS 2 su stilski odrađene, daleko bolje nego što ste možda navikli u drugim igrama.



Scene su često jako dramatične, i osećaju se kao deo skupih holivudskih trilera. Likovi su vrlo izražajni, zahvaljujući vrlo, vrlo preciznim 3D modelima i motion-capture tehnici. Vrlo retko se dešava da se izraz lica ne bude savršeni odraz onoga što lik oseća toga trenutka u igri.



Dobar deo priče se otkriva preko komunikacije preko Codeca (komunikacioni sistem koji koriste likovi). Kada se Codec ekran podigne akcija se pauzira - tako da ćete nekada u sred ljute bitke upasti u opušteni razgovor dva lika. Nema potrebe reći da samo slušanje konverzacije preko Codeca nije ni približno interesantno koliko i gledanje filmskih sekvenci. Interesantna stvar kada je



Codec u pitanju je da on nije samo "prekidač" radnje već preko njega u svakom trenutku možete dobiti poneki savet u kontekstu situacije u kojoj se nalazite. Ukoliko vam dobro ide uglavnom ćete dobijati uopštene informacije, ali ako se negde stvarno zaglavite, ponovljenim pozivima ćete dobiti i preciznije savete.

Osnovno jezgro gameplaya MGS dvojke je blisko prethodniku, iako postoje dodatne komplikacije koje ga naravno samo čine zanimljivijim. Za razliku od priče ovde možemo da kažemo štošta. Suština gameplaya je ostati što tiši, jer se nalazite na neprijateljskoj teritoriji i brojčano ste, pa recimo, inferiorni. Premostiti prepreke je teško ali ne i nemoguće sa obzirom na veliki dijapazon pokreta koji imate na raspolaganju. Možete "o'laditi" stažara sa brzim nindža/kung fu komboom, prepuzati određene relacije, proviriti iza ugla, pa čak i napraviti poneku gimnastičku akrobaciju. Kompleksniji potezi kao što je "kešanje" o šipke ili "istresanje iz gaća" stražara ili korišćenje njegovog tela kao zaklon, pa čak i šunjanje pod kartonskom kutijom su svi mogući. Čak i klasični "ruke u vis" prepad koji me stvarno fascinirao. Šta god radili kontrole su glatke i osetljive, a animacija likova je konstantno vrhunska. Osim kartonskih kutija, imaćete svakojake spravice na raspolaganju. Najvažniji od svih je Soliton radar koji prikazuje neprijatelje u vašoj blizini i odeća spejs tehnologije koje vas čuva od povreda. Mnoge ostale zvrčkice će vam biti poznate ako ste igrali prvi deo, npr. detektor mina ili termalne naočare, a i dalje su zabavne za korišćenje. Ali ono što će vas voditi kroz igru pored stražara, sekjuriti kamera i ostalih prepreka je samo vaša lukavost. Šunjanje po mračnim uglovima će vas dovesti donekle ali ćete ipak morati da se posvetite i eliminaciji stražara i to uz stalni imperativ da vas ne otkriju. Svi stažari su nekako kratkovidi - na displeju vašeg radara možete videti njihov vidokrug, ali i toliko je više nego dovoljno da bi vas primetili u uglavnom stešnjenim prostorijama u kojima se krećete. A takođe ćete u mnogim zonama prvo morati da osposobite radar da bi se služili njime tako da ćete morati da se oslonite samo na vaše veštine. Na taj način ćete shvatiti koliko vam taj radar znači.

Kako god bilo, pre ili kasnije neki stražar će vas spaziti. Njegova reakcija je obično da pripuca, nađe zaklon i pozove pojačanje. Alarm će se oglasiti, vaš radar će se ugasiti i teško naoružani stražari će nagrnuti. Ukoliko ne nađete skrovito mesto, vrlo verovatno ćete podleći nadmoćnom neprijatelju koji uz to koristi vrlo devijantne taktike da vas istera iz skrovišta i potom likvidira. Ukoliko zaginete, obično možete nastaviti igranje sa mesta na kojem ste ušli u odgovarajuću zonu što sprečava frustrirajuće situacije.

Počinjete sa M9 pištoljem koji koristi uspavljujuću municiju. Njime možete onesvestiti neprijatelja, ali droga neće delovati trenutno ukoliko ne postignete headshot. Ovo zahteva pogled iz prvog lica, u koji možete trenutno preći pritiskom na R1. Na ovaj način možete precizno nanišaniti zlića bilo kojim





oružjem, i ovo je verovatno najveća gameplay razlika između keca i dvojke, gde ste mogli da gledate iz prvog lica ali ne i da pucate izuzev sa određenim oružjima. U ovom delu ćete uvek pucati iz ovog pogleda, jer je taj način definitivno korisniji. Stalna promena pogleda iz trećeg u prvo lice traži malo navikavanja, iako vas igra u hodu uči nekim trikovima. U stvari, činjenica da se pogled iz prvog lica toliko često koristi čini da se zapitamo zašto igra nije dizajnirana da se igra isključivo iz te perspektive. Naravno kao i u prvom delu, iz ovog pogleda se možete osvrtati ali ne i kretati.

Prvi deo je bio kritikovan zbog glupe AI skripte stražara. Ukoliko bi vas primetilli poleteli bi na vas i iako njihova eliminacija nije predstavljala problem, bilo je dovoljno da se povučete negde u mrak i tamo oćutite oko minut a onda bi se "mudrice" vratile na prvobitnu poziciju kao da se ništa nije desilo.

Ovog puta su mnogo uverljiviji - progoniće vas mnogo duže tako da je alarm mnogo veći problem nego ranije. Ono što je sjajno je to, da pošto oni koriste radio da bi alarmirali ostale vi u stvari imate jedan trenutak da reagujete ukoliko ste primećeni. Dobro plasiran hitac može onesposobiti stražarov ra-



dio sprečavajući opštu uzbunu. Ali kao nova paklena zvrčka u mnogim zonama čak i ako eliminišete čuvare neprimećeni, pojačanja će se pojaviti da bi proverili zašto se stražari ne javljaju. Ovo će vas nagnati da dva puta razmislite da li je ipak mudrije pokušati sa šunjažom.

Sve ovo ne znači da je MGS savršeno realan, Na primer, čuvari se ponovo pojavljuju kada se kasnije vratite u prostorije koje ste "očistili". Tu su takođe i rationi koji vam trenutno vraćaju energiju i sl.

Ne računajući ratione, Konamijevi preview trejleri su obećavali da će svet MGS 2 biti vrlo živahan i interaktivan, što i jeste. Hici u razne stvari u okolini proizvode različite rezultate. Ogledala i flaše prskaju, kutije i nameštaj se lome, a vreće sa brašnom i PP aparati se raspršuju u vazduhu, ponekad otkrivajući infracrvene zrake. Tu su i ostali detalji njima nalik. Pažljivo gazite preko tela onesvešćenih stražara, neke bubice se mogu videti kako se vrte oko svetlosnih izvora, kiša i podvodni efekti izgledaju zapanjujuće realno i verovatno su najbolje napravljeni ikada. Kada ste pogođeni kapljice krvi se rasprše na zidu, a ko ne voli ovakve efekte može ih isključiti. Uprkos svim detaljima frejm rejt je stabilan kao da je zakucan.



Naravno, kao i njegov prethodnik, MGS 2 nije samo šunjanje. Postoji više interesantnih, inventivnih gameplay elemenata koji razbijaju standardnu akciju. Neki od njih zahtevaju logičko razmišljanje ili dobru moć zapažanja. U jednom trenutku, morate da smislite kako da prođete kroz vrata visokog nivoa obezbeđenja na kojima se nalazi uređaj koji skenira oko, u drugom morate da obezbedite vatrenu podršku prijatelju koji pokušava da dospe do neprijatelja sam i nenaoružan. Prvi deo je takođe imao sjajne scene borbe sa bosovima a ta se tradicija nastavlja i ovde. Nastavak je takođe i nešto duži nego prvi deo, tako da vam treba oko 15 do 20 sati da ga završite prvi put - podrazumevajući da pogledate sve filmske sekvence, koje je naravno i treba da pogledate.

Sve se svodi na ovo. Morate odigrati MGS 2. Sva pažnja koju je igra imala sve do njenog konačnog objavljivanja je bila u potpunosti opravdana. Sva popularnost koju će steći je zaslužena. MGS 2 nije perfektna igra za svakoga.




Priča igre je zgusnuta i nije je uvek lako pratiti. Ali zbog mnogih konkretnih razloga gore navedenih opšte mišljenje će garantovati da će MGS 2 biti zapamćen ne samo kao vrhunski nastavak, već kao ostvarenje koje postavlja standarde. I iako to nije tema ove priče - ne treba vi da odigrate ovu igru samo zato što će je igrati svi ostali. Odigrajte je zato što će ona verovatno postati jedna od vaših najomiljenijih igara koje ste ikada igrali.

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
| --- | --- | --- | --- |
| 5.0 | 5.0 | 5.0 | 5.0 |

99%



Uroš Tomić



# STATE OF EMERGENCY




Iščekivanje... To je ono što me ubija. Kao što ste imali prilike da pročitate u pojedinim tekstovima čiji sam ja autor i glavni protagonista, kada se rade najave igara, ima đubreta koliko volite i laži u izobilju, ali dogodi se mestimično da se pojavi "biser u prljavštini" i to je delo nekihizdavača ili proizvođača kojima je stalo do sopstvene firme, produkta I (ZAMISLITE) POTROŠAČA. A kako sam u poslednje vreme obavešten - sve je manje takvih šmekera. Oni koji su pratili časopis možda pamte da se dotično delo najavljivalo kao unikatna pojava ili kao jedna od onih igara koje se ne mogu svrstati u neki od postojećih zanrova, što je po mom skromnom mišljenju opravdano. ALI, PIRATERIJAAAAAA, toliko nužno zlo, karakteristično i specifično za naše podneblje, još jednom je uzela danak, i to u krvi. Treba da znate da je količina krvi pregolema, uzimajući u obzir da su nas banditi i zlikovci lišili introa koji je veoma kvalitetan, poučan i nadasve zabavan. Sledeće što mi zapade za oko po startovanju Revolution moda jeste prebrzo odigravanje radnje na ekranu, ali krenimo logičnim redom.Zla korporacija nastoji da zavede vanredno stanje u zemlji, angažujući sindikalne snage, slobodne bande i ekipe sopstvenih vojnika (utamanjivača i elitnih odreda), a sve u cilju kontrole nad populacijom i potrošačima i sticanja umobolnog profita.BACAM KAMENJE NA SISTEM

Vi se, kao bivši pripadnik SISTEMA, tome oštro protivite, a pošto ste po profesiji bivši žandar (mali mi je već simpatičan), najbolje ste obučeni da je doktrina "sila boga ne moli" i te kako neophodna zbog novonastale situacije u vašem blizem okruženju - masovni neredi GLOBALNIH proporcija. Eeee, moja mladosti, svi oni dani utrošeni na mitinzima i makljaže na kontramitinzima, provaljivanje u skupštinu sa braćom navijačima i predaja žandarmerije u ulici Majke Jevrosime (DA, ako niste do sada primetili, hvalim se svojim učešćem u slomu bivšeg vladajućeg režima) su mi osvanuli u sećanju, nateravši mi SUZAVAC na oči, ostavljajući me srećnog i uplakanog. Ali brzina, STO PUTA PROKLETA, se nije smanjila ni nakon direktne molitve upućene sv. Rošketu (patronu igrača). A ja se ponadao da je to posledica "kasapljenja" i razbijanja zaštite igre. I sam intro je faličan, u šta sam se uverio pokušavajući da ga startujem u više navrata, ali je nakon druge rečenice naratora svaki put dolazilo do blokade, po sistemu pokvarene ploče - jedna slika i jedna fraza koje se u nedogled ponavljaju. Tragedija! Ali čak je i to bilo nedovoljno da se naruši utisak. Mislim - divljanje po gargantuovskom shopping centru sa izbezumljenom rajom koja VRŠLJA na sve strane, pljačkajući i bežeći od mrskih represivnih organa (koji su takođe protiv vas), dok vi kantate na sve strane, što kantama za đubre, što pepeljarama i televizorima, uz sve to ispunjavajući misije kao što je - idi i ukantaj (ne mora kantom) korporacijskog doušnika i PREOTMI dokumentaciju koja nas može stajati revolucije, a zatim mi je donesi (dokumentaciju), eskivirajući gomilu pubova koja vitla palicama oko tvojih ušiju, puca u pravcu tvojih vitalnih organa i izvikuje razne parole koje se odnose na tebe i tvoju majku, te samim tim i palicu, džigericu i bubrege (samo je palica njihova, dok je sve ostalo tvoje).






Onda su tu i Escort misije gde vam je cilj da vodite, pokrivate, branite i pratite operativce koji se zalažu za "našu stvar", a koji su ili hakeri ili agitatori, orijentisani protiv vladajućeg sistema i sve tako u tom fazonu. Daklem, misija ima sto trideset i kusur, ali su sve slične, tako da će vam ovaj režim igre manje ili više ići na ganglije, što zbog mnoštva ponavljanja pojedinog tipa misija (koje su teške samo zbog brzine kojom se sve oko vas dešava), što zbog neinventivnosti i istovetnosti. Drugim rečima, ako ste očekivali da ćete u ovoj igri naći vrednog takmaca kralju na tronu (GTA3), malko ste se z... ali ćete shvatiti da se ovde otelotvorio jedan novi žanr - URS (Urban Riot Simulation) iliti Simulacija Urbanih Nereda. Primenjen je ar-

1 igrač

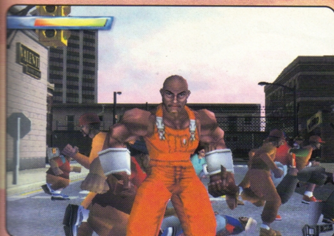
Memorijska kartica

Dual

Ime: State of Emergency
Izdavač: Rockstar
Sistem: NTSC
Žanr: URS (Urban Riot Simulation)

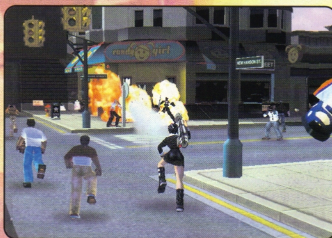
PS2 PlayStation.2





kadni sistem po ugledu na old school igre kao što su Renegade ili Double Dragon, gde je cilj ići i "lješiti", uništavajući prateće i stativne objekte. Znači - ništa duboko i kompleksno, niti preterano mračno i dijabolično, već se sve bazira na principu - "hajde sada, deco, idite i gazite, pa nam se opet vratite, al' da biste nam se ponovo vratili, morate prvo da ODETE!". Što vreme više odmiče, to vam je arsenal bogatiji i razorniji, a sredine veće i interesantnije.

## NE UBIJ CIVILA I NE KRADI (VEC RUŠI I PALI)



Naravno, tu je i drugi režim igre - CHAOS - koji će vas totalno oboriti s nogu (naravno, ako ih IMATE). A to kažem bez imalo šale ili preterivanja, jer cilj nije pobiti civile koji su u panici i koji gledaju da ukradu što više, istovremeno bežeći od murije koja voli da raširva pendrekom po kičmenom stubu, već da potamanite što više pripadnika dijaboličnog sistema i njihove represivne mašinerije koja je odgovorna za situaciju nastalu u gradu, te da brutalno i monetarno osakatite korporaciju koja je isfabrikovala eskalaciju sukoba. Narator, kojeg ćete jedva čuti zbog pozadinske kuknjave i zapomaganja, kao i zbogostalih zvukova koji prate premlaćivanje, paniku i haos, će vam povremeno predočavati koji su ciljevi u datom momentu najprofitabilniji. Tu je i News Bulletin' koji će vam ispisivati šta, gde i kako treba polupati, kao i prikazivati novonastalu situaciju iz ugla medija i to krajnje slikovito. Sve oružje će biti lako dostupno i nasumično će se "spawnovati" po nivou, a za svako ubistvo civila ćete biti "ošamareni po scoreu" negativnim poenima. S druge strane, višestruki profit ćete dobiti za eliminaciju gorenavedenih snaga, a posebno za one misijom naznačene (kill gangmembers x3, trash windows x5, destroy cars x4 itd. itd, gde su x3, x4 i x5 kvote tj. umnogostručitelji poena koje ćete "zabosti" za adekvatno ponašanje). Po startovanju Chaosa ćete moći da birate da li želite da igrate dok vas sreća služi, sakupljajući male satove i produžujući vreme misije, ili ćete se opredeliti za 3 ili 5 minuta slobodnog divljanja. Ako se kojim slučajem dogodi da zabodete ogromnu cifru od 500.000 (koja i nije baš toliko velika), otvorićete novu lokaciju. Tako, počinjete u shopping centru, pa prelazite u kinesku četvrt, pa odatle idete dalje na istočnu stranu, pa, na samom kraju, u centar korporacije. Završavanjemmisija i inkasacijom golemih poena otvorićete i mod Last Clone Standing (što i sami možete pretpostaviti šta znači), kao i tri skrivena lika (Spunky, Bull i Freak), pored već dostupnih - McNeila i Libre.



## BEZ ALATA NEMA NI ZANATA (ZAMLATA)



Ooo, a arsenala što imamo, to je već bahanalija. Patosirajući prvog žbira, naći ćete paketiće prve pomoći i pendrek, a da ne nabrajam priručna sredstva koja se nalaze u okolini i koja možete dobiti a da nikog ne patosirate (osim ako vam se ne svidi telija ili mikrotalasna koju nosi neki od civilnih KLEPTOMANA). Zastupljeno je kako malokalibarsko tako i nešto vece oružje: pištolji i sačmare, mač i bejzbolka, automatik M16, uzi i razni bacači (u svim varijantama), molotovljevi kokteli, pa zatim i kalaš - omiljeno oružje pripadnika balkanskih sukoba, suzavac (pepper spray), tejzer i minigun (što li ga Ameri tako zovu, kada se kod nas to čudo zove ROTACIONI TOP, što nikakve veze s atributom "mini" nema, nikada mi neće biti jasno). Naravno - možete koristiti i ruke i noge (i neprijateljske glave - bez lagana) ili kombinaciju oba dugmeta i smera, što ce rezultirati navlačenjem na koleno i akcijom šaka-nos-patos. Do kog smo zaključka došli?Ako očekujete nešto više od GTA3, nemojte to "nešto" ovde tražiti - UZALUDNO JE, ali igra, ovakva kakva je, zaslužuje vašu pažnju, angažman i utrošeno vreme. S tehničke strane, javljaće se sitniji problemi vezani za preciznost u datim momentima ili možda za pozicioniranje kamere (mada retko), ali ne valja sitničariti, pogotovu kada je u pitanju igra koja može da izvuče 250 osoba simultano iscrtanih na ekranu, od kojih svaka ima AI koji se prilagođava situaciji i okruženju. Sigurno neće ući u izbor za igru milenijuma, ali će nesumnjivo zauzeti bitnu poziciju u vašim MALIM ŽIVOTIMA I VAŠIM TRAGIČNIM NASTOJANJIMA DA POSTANETE VELIKI! Šta ja bre više tupim - IDEM DA DIVLJAAAAAAM!!!



93%

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
| --- | --- | --- | --- |
| 4.0 | 4.5 | 5.0 | 5.0 |



Uroš Tomić

# EA SPORTS KNOCKOUT KINGS 2002



1 - 2 igrača

Memorijska karta 70 KB

Vibracija

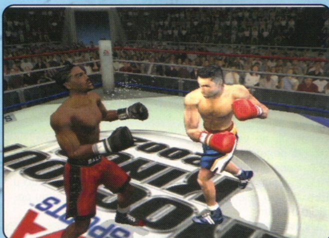
Analogna kontrola

Ime: KnockOut Kings 2002
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija

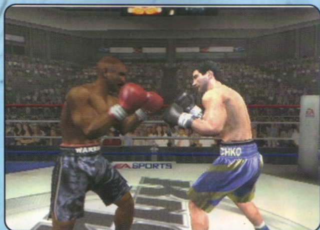
PlayStation 2

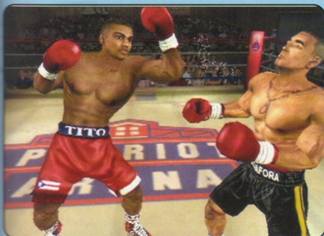
ETO GAAAAAAAAAAAAAAAA!!! Ono što sam očekivao, priželjkivao, tražio i o čemu sam maštao. JEDNA OD NAJBOLJIH SIMULACIJA BOKSA KOJU JE SVET UGLEDAO! ZABORAVITE R2R, Mike Tysons Box i sve ostale simulacije koje su izbledele i iščilele, koje pred ovim ostvarenjem mogu da se štekuju u mišju rupu, da ne izlaze i da se postide što zbog svoje konstrukcije i izgleda, što zbog svoje realizacije. KOK je došao da vlada, dominira, zaluđuje (ali nikako zaglupljuje) mlade umove širom naše zemlje, željne krvoprolića i pravog MUŠKOG sporta. Mislite da preterujem? Pa MILION puta ste to mislili, pa ste mi se naknadno javljali, upućujući podršku, pohvale verodostojnosti i objektivnosti, te molbe i ponude (poslovne i BRAČNE, da se ne lažemo), pozdravljajući mene i moj natruli alanfordovski smisao za humor, um obogaćen frustracijama, paranojama i podstanarima... HVALA VAM SVIMA NA TOME, VOLIM I JA VAS (samo nisam još obavešten, što je imao običaj da kaže legendarni Cobe, Hagen Master, iluzionista i iluminat, prim. aut.).





Elem, ovaj primerak, izdat 2002. godine, biće upamćen po neverovatno snažnom introu, komplikovanom sistemu borbe, pomanjkanju raznih modova (po kojima je EA postao popularan), brzoj, dinamičnoj akciji i adiktivnosti koja se ne može porediti ni sa jednom drugom igrom, bilo da igrate u režimu za jednog ili dva igrača, karijeru, egzibicije ili šampionat. Nema više preobimnih statistika i kilometarskih biosa, treninga i nekompletne borbe, kilometarskih animacija i ring-side saveta... Sve je rešeno kako valja i trebuje (osim možda menadžera koji je iritantan, nepotreban i samo "kamari" loading time kada mu vreme nije). Ako ste ikada čuli za termin "art-of-boxing", ovo je mesto gde treba da ga tražite. Ako želite realan izgled svojih ratnika, tu je, samo treba da startujete igru i posmatrate FLEKE koje niču u facijalnom predelu, pljuvu koja prska posle svakog zamaha, krv koja brizne tu i tamo i lice iskrivljeno i izdeformisano od bola. Oko 45 internacionalno poznatih i priznatih boraca, iz ove ili one epohe, pobrinuće se da svi stilovi budu podjednako zastupljeni, osam arena će obezbediti realan utisak, bilo da se peglate i šijete u Tokiju, Cezarovoj palati, Vembliju, Atlantik Sitiju ili Dortmundu. Od legendarnih imena tu su stari dobri Kasijus Klej (poznatiji kao Muhamed Ali), Frejzer, Lenoks Luis, Oskar De La Hoja, Feliks Trinidan i Ivander Holifild, kao i mnogi drugi koje nisam pomenuo, ali sam ih






zato odvalio, koristeći svoje ubistvene prste, nasumično ih udarajući, što po lobanji, što ispod pojasa (jer je to ovde dozvoljeno, ali - dakako, umereno)...
Posmatrajući razmeštaj komandi, primetićete da postoji kvaran udarac koji se plasira u vilicu - nadlanicom, dok su tu i udarac ispod pojasa, kao i vređanje protivnika. Ove fore valja koristiti umereno, kako ne bi došlo do poraza zbog diskvalifikacije. Sistem eskiviranja je rešen analognom palicom kojom je rešeno i kretanje (kada ste u neposrednoj blizini protivnika, dovoljno je neznatno cimnuti palicu kako biste preusmerili udarac u željenu stranu ili izvili glavu i celo telo, terajući protivnika da genocidiše mušice ili da vam pokloni upalu uveta, beskorisno praveći promaju oko vaše glave), a posebnu pažnju valja obratiti na komentatore, koji sve vreme na realan način opisuju vaše zdravstveno stanje i uspešnost i upozoravaju kako ne bi došlo do diskvalifikacije.
Kretanje je veoma fluidno, modeli su dovedeni do savršenstva, i što se tiče kretanja, i što se tiče izgleda, a bogami i što se tiče povređivanja (otoci, masnice, polupane arkade, rašrafljene vilice, pocepana usta i pijani hod dva-tri momenta pre rovarenja poda nosnicama, uz sve salo koje se meškolji pri udarcu o pod).
Negativne strane? Hmmm, pa recimo REPRIZA iz samo jednog ugla, samo jedan kadar nokauta i menadžer koji preti otpuštanjem i zaposlenjem u obezbeđenju tržnog centra. Ostalo? Ma uzmite igru i sami se uverite.
NAJTOPLIJE PREPORUČUJEM SVIMA!

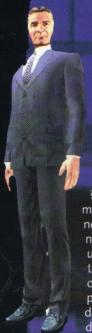







Miljan Lakić

# HEADHUNTER



Portovanje igara je nezgodan posao. Softverske kompanije teže izradi portova prvenstveno iz razloga što na taj način preuzimaju mnogo manji rizik nego da prave potpuno novu igru, dok se igrači uglavnom dele u dva tabora: neki ljudi ih obožavaju, dok ih drugi preziru. Ja lično ne spadam ni u jednu od ovde dve grupe. Ako je igra dobra, dobra je - bila ona na PC-ju, DC-ju, PlayStationu ili Ž-Točku... Tako da mi je bilo vrlo drago kada se Headhunter pojavio i u PS2 verziji, jer sada i vlasnici PS2 mogu da provere zašto su većina vlasnika DC-a glasali upravo za ovu igru za igru godine. Ali, ova igra ima tu nesreću da se pojavila u isto vreme kad i jedna druga igra koja pripada istom žanru. Predpostavljam da znate o kojoj se igri radi. Ako ipak ne možete da pogodite pogledajte poster ili naslovnu stranu i sve će vam biti jasno.









Ovaj prvobitno Dreamcastov ekskluzivni naslov se bukvalno duže pravio nego što je sam Dreamcast poživeo, da bi se na kraju pojavio kada je Dreamcast već bio zatvoren projekat. Akciona avantura sa šunjanjem i ostalim zavrzlamama igra nas upoznaje sa njenim glavnim junakom Jack Wade-om, koji je reklo bi se mali privatnik bliske budućnosti - a zanimanje mu je lovac na ucene. Tamo u tom Los Anđelosu, njihova vlada podržava organizaciju ACN (privatna anti krimos mreža) koja se bavi rešavanjem pitanja kriminala na malo "direktniji" način. Dakle, kada krimići nešto "zabodu" u obavezi su da plate vladi, ako ne vlada to rešava na taj način što prodaje njihove organe bogatunima. Naturlih, da kr(i)mad nisu u raspoloženju da budu "donori". E sad Jack Wade je doživeo amneziju i nalazi se u sred opasne spletke, a da bi stvari bile još gore dobio je "nogu" kao Headhunter i oduzeta mu je dozvola. No uz pomoć Anđele (kćeri ubivenog šefa ACN preduzeća Kristofera Sterna) vi imate zadatak da rešite njegovo ubistvo i eventualno otkrijete šta se desilo sa vama (ne vama nego sa Džekijem) i vašom (njegovom) memorijom.

Sledi vađenje nove ljudo-lovačke dozvole, kroz niz testova počevši od najniže "C" dozvole pa sve do "AAA" kategorije. Ovi testovi su u stvari nešto kao tutorial, jer im je namena da pohvatate sve nijanse upravljanja. Da bi razmrsili (a i omrsili nešto) ubistvo morate "pristupiti" nizu dobro čuvanih prostora i tamo pronaći dokaze. Šunjaža vrlo nalikuje ONOJ igri jer sadrži radar koji otkriva položaj neprijatelja i njihov pravac gledanja. Kao što i predpostavljate eliminacija neprijatelja po sistemu jedan za jedan je favorizovani metod u odnosu na Rambo stil, mada ćete vremenom steći arsenal od kojeg bi se i Ramba postideo, znate ono rocket launcher i to.

Za transport po gradu Džek koristi motorcikl i to dosta snažan i dosta nerad skretanju, znači ako vam nije do frekventnog slušanja zvuka nalik cepanju drva - usporite u krivinama i to dosta. I tako, sve u svemu, kao što rekoh na početku portovi su osetljiva tema. A ovaj port ovde skoro i da se ne razlikuje od DC verzije. A sad me izvinite moram da se vratim IGRI.









1 igrač

Memorijska karta 320 KB

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation 2

Ime: Headhunter
Izdavač: Sega
Sistem: Pal
Žanr: Akciona avantura

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 4.0 | 4.5 | 4.0 | 4.5 |

84%



Mihajlo Tešić

# Virtua Fighter 4



1 - 2 igrača

Memorijska kartica 40 KB

Vibracije

Analogna kontrola

Kako biti nepristrasan kada se ocenjuje i opisuje igra koja je direktan konkurent, koja pretenduje na isto mesto u vašem srcu, koja direktno otima 'LEBA iz ruke jednoj igri uz koju ste praktično odrasli? Kako zaboraviti divne sate provedene uz sivu konzolu i Tekken, sate u kojima su dečaci postajali muškarci, a devojčice postajale dečaci? Šta reći o Virtua Fighteru 4, igri koja će zaista učiniti da se Tekken zabrine za svoje lovorike? Eto, već sam rekao - Tekken će morati da se zabrine. Jer Virtua Fighter 4 je odlična tabačina. Na samom je vrhu, a izbeći ću da kažem da li taj vrh deli s Tekkenom ili ne (gluposti kao što je Dead or Alive ili Bloody Roar uopšte ne zaslužuju da se nazovu tabačinama, već luparanjem dugmića u kome pobeđuje onaj ko lupa brže ili onaj ko je naučio kombinacije dugmića za jače zahvate... a uglavnom hvataju na grafiku).




Doduše, za mnoge nikada nije ni bilo spora ni dileme. Jer Virtua Figther je najstariji serijal borbenih igara koji je trenutno na tržištu (najstariji koji u ovom trenutku vredi, naravno) i mnogi se sećaju revolucije koju je prva tvorevina Yu Suzukija uvela u digitalne dvoboje. Da li i četvrti nastavak po nekima najrealističnije, a sigurno najkompleksnije tabačine svih vremena uspeva da opravda tako visoke standarde? Nesumnjivo. Ali, počnimo prvo sa uobičajenim stvarima. Virtua Fighter 4 nudi... uobičajene opcije: arcade, vs, kumite (?), AI trening (?!) i običan trening. Arcade je standardan - peglate se protiv ostalih 12 likova, plus jop jedan bonus fajt (u kome nema continue, pa pazite) protiv opakog g. Žive (bića sa savršeno ljudskim telom koje kao da je od metala). Za vs. nema šta da se kaže. E, kumite je već veliki novitet. I ne, niko vas ne kumi dok igrate kumite, već u kumite borbama sakupljate najviše poena koje potom možete potrošiti - na kupovinu novih odora za likove u igri! A odore su mnogobrojne i mogućnosti su ograničene samo vašom maštom: Akira u školskoj uniformi? Može. Lion u školskoj uniformi za devojčice? Nosi. Obavezno pogledajte i trening mod - i budite zapanjeni spiskom poteza. Virtua Fighter 4 nema fleševa od zahvata ni magija. U ovoj igri bogatstvo poteza nastaje činjenicom da iz svakog poteza možete nastaviti neki novi, da svaki lik može nekim potezom da odgovori na protivnikov, da je bitno gde ste u odnosu na protivnika i u odnosu na okoliš (mogući su i potezi koji koriste zid za odraz) i... da, da... aaaaa!!!




AI trening je takođe veoma originalno zamišljen i na neki čudan način pokušava da ukombinuje taba-




PS2 PlayStation.2

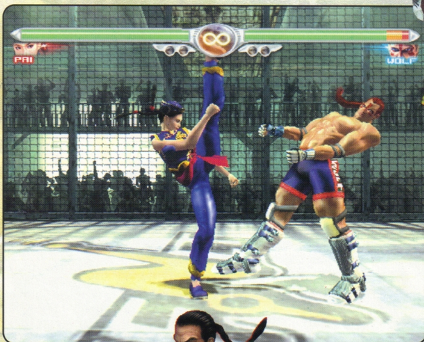
Ime: Virtua Fighter
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Tuča

čnu i (da ne verujete) odgajanje sopstvenih monstruma! Naravno, u ovom slučaju monstrum je neko od likova iz igre, a njegovo odgajanje se sastoji od treninga u kome mu vi zadajete udarce, on ih ponavlja, pa pamti način na koji vi reagujete na neke udarce... Ali, kada igra počne da vas propituje šta biste uradili u nekoj situaciji (u odgovor na zahvat ili protivniku koji se zatrčao), a pita vas na japanskom... Škriiip. Sve staje. Osim ako ne znate japanski. I ovo što smo ovde napisali je zasnovano na pogađanjima i Internetu. Ali dobro, pojaviće se verzija na engleskom (a tada ćemo možda otkriti da je kumite nešto potpuno drugo)... Poenta AI treninga je u tome da istrenirate neki lik tako da se bori kao što bi ste se vi borili (pod uslovom da ste toliki poznavalac Virtua Fightera da uopšte imate svoj stil i da znate šta biste uradili u kojoj situaciji) i zatim, recimo, da ga pustite na tuđeg istreniranog borca... Ili još gore - na drugog igrača. Zamislite poniženje: istabao vas je izdrilovani AI.

A u Virtua Fighteru 4 će se veoma lako dogoditi da vas kompjuter iskoristi kao metlu. Igra je teška - verovatno i onima koji su apsolvirali prethodne nastavke. Komande su standardne: dva udarca, put i gard, a bočnim dugmićima možete da vežete kombinacije. Ali, ono što radite s tim komandama je bitno (ma nemoj) - tačnije, tajming




i pravovremeno i dobro odabrano vezivanje udaraca. Postoji toliko mogućnosti za nastavljanje svakog udarca da je Virtua Fighter 4 bliži simulaciji pokreta i napada pravih boraca nego nekakvoj akcionoj igri. Čak i na normalnom nivou težine, posle nekoliko faza vs-a, recimo, počećete da se brinete za svoje borbene sposobnosti kada vam bude trebalo dva-tri pokušaja prosto da dobijete jednu rundu. Malo nervira i činjenica da ne možete rundu da produžite na više od 60 sekundi, ali valjda je to poseban imidž ove igre, šta li. U igri postoji 14 bojnih polja, od kojih neka imaju zidove koje možete razbiti, dok su neka zatvorena, a neka pak otvorena - što može bitno da utiče na način igre zbog čuvenog (i bolnog): "Ring Out!" No, sam okoliš nije nešto preterano spektakularno dizajniran - ima tu forica kao što je publika koja navija oko ringa ili svetla reflektora koja paraju okolo, ali ništa od toga ne skreće pažnju. Sami borci su lepo dizajnirani i odlično animirani - ali nisu ni izbliza toliko šmekerski osmišljeni ni individualizovani kao u Tekkenu. Ipak, to nije toliko bitno. Kao ni zvuk, tačnije zvučni efekti koji su potpuno neprimetni. U menijima vam robo-japanka govori šta ste odabrali i to zvuči super, a






likovi se prozivaju na početku borbe - ponekad malo neuverljivo, doduše. Muzika u igri se drži standardno japanskih tehno-gitarskih ludila. Možda bi malo osveženja po tom pitanju dobro došlo.

Virtua Fighter 4 je užasno kompleksna i zahtevna igra. Naravno, to važi za onog ko želi da postane pravi sensei - ali, sensei mora da bude spreman da posveti ogroman deo svog života ovladavanju svojom veštinom. Ostale će možda odbiti ta potreba za vrhunskom preciznošću, staloženošću, za pravovremenim i pravoodabranim reagovanjem, kao i ta ogromna količina opcija i pravaca u kojima možete razviti najobičniji udarac pesnicom.

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 3.5 | 4.0 | 5.0 | 5.0 |

85%



Miljan Lakić

# WRC WORLD RALLY




1 - 2 igrača

Memorijska karta 144 KB

Analogna kontrola

Vibracija

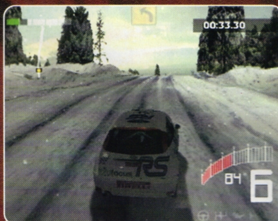
Ime: World Rally Championship
Izdavač: Bam! Entertainment
Sistem: Pal
Žanr: Vožnja

PS2 PlayStation 2

Verujem da ste do sada shvatili koliko ja volim Gran Turismo. I koliko OGROMNO poštovanje imam za tu igru. Ali činjenica je da iz nekog razloga nisam toliko oduševljen implementacijom reli moda igranja u njemu. Ne znam, možda je to zbog toga što posle ludo brzih asfaltnih staza reli vožnja deluje dosta tromo i pitomo... U svakom slučaju, čak i na kecu, mnogo više mi se dopadao Colin McRae, a možda i iz razloga što u "turizmu" nije bilo licenciranih vozača.. U svakom slučaju reli kao reli mi je bio uvek mnogo privlačniji solo nego kao paket i tu ću završiti svoj dosadni monolog.

Dakle vrlo sličan izvođenju "kolina" na kecu, stigao nam je i WRC. Zvanično licenciran od FIA, znači da poseduje stvarne i aktuelne timove, vozače, automobile i takmičenja iz prošle sezone. Izbor predstavlja 7 automobila (ma već ih sve znate od ranije - Peugeot, Ford, Subaru, Mitsubishi...) kojim ćete voziti čitavu sezonu. Naravno da možete birati između Tommija Makinena ili Carlosa Sainza, i naravno da će vas njegov real life suvozač-navigator upozoravati na daljinu, vrstu krivine ili na nailazeće brdo kamenja...
Tačno da je izbor samo sedam automobila, pa blago je reći, bled, u poređenju sa ONOM simulacijom vožnje ali makar su tija nekoliko autića uštelili kako treba, te stvarno postoji OSETNA razlika u ponašanju istih. Cela sezona se sastoji od 14 zasebnih i potpuno diferenciranih dešavanja, od kojih je svaki podeljen u 5 etapa, čime uz prostu upotrebu aritmetike dobijamo "cijelih" 70 staza diljem planeta, uključujući Novi Zeland, Kipar (Miki srećan ti put ako stvarno ideš...), Korzika, Italija, Finska, Švedska i još po neka egzotika (srećan put i meni, i to na svaku od ovih lokacija... JEDNOG DANA kad Bonus bude imao tiraž kao Svet... ). Normalno, tu su i skrivene stazice, 5 "koma" koje ćete dobiti ako završite igru na najtežem nivou težine. S tim da se kao i stvarnosti, trkate protiv štoperice, a ne protivničkih vozača, hoću reći da ste sami na stazi. BAH! Ma pustite sad realnost kad su drugi avti u pitanju, istina je da suština relija nije vožnja branik na branik, ali u stvarnosti je to tako samo zato da ne bi bilo štete, a kakva se šteta može načiniti virtuelnim vozilima? Trebalo je ostaviti druga kola na stazi. I tačka.
Kad već pomenuh štetu - prisutna je. To je definitivno postala standardna opcija u reli simulacijama (još kad bi to samo neko napomenuo Kazunori-Sanu u nekom razgovoru oko GT četvorke), ulubljenja, napukla šoferka, otišao auspuh (uh, uh, ovo me podseća na nečiju korolu), sve je tu. Ovi "kozmetički" efekti ne utiču na ponašanje automobila, ali zato se dobro čuvajte da ne oštetite neke od vitalnih delova jer će se takve greške i te kako reflektovati na ponašanje na drumu. Na završetku trke (na jedan ili drugi način) auto će biti prekriven blatom kao što bi i očekivali od reli trke, jedino mi nije jasno kako to da tako izgleda i korola posle relacije Beograd- Valjevo i nazad (još jedan pozdrav gušterima), iako je pitanju MAGISTRALNI put (šatro). Valjda zato što nema MNOGO rupa prečnika metar i dubine pola metra (mesečevi krateri su dosta SMEŠNI u odnosu na OVO), i valjda zato što sam si-



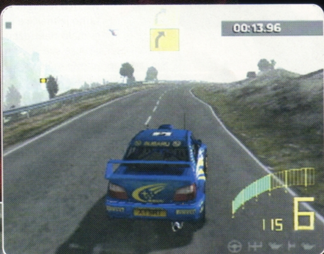








guran da ni Colin McRae ne bi mogao da izveze ovu rutu bez grešaka, sa sve navigatorom.
Vratimo se na oštećenja u igri - postoji 5 indikatora koji se pale kad počnete da štetite kola, ali ćete prve efekte osetiti i pre paljenja lampica u vidu "okrdžavelih" kontrola ili raznih vidova ISPARENJA iz različitih delova automobila (konkretno možete videti gustu crnu DIMČINU kao iz domaćih taksi dizel vozila). A kad stvarno preterate automobil će početi da ispušta takve zvuke kakve možete čuti samo iz već pomenutih domaćih "transportnih sredstava". Sve ove "pojave" možete u toku trke videti iz 5 različitih uglova, dva iz kabine, dva pogleda iz prvog lica i pogled iz trećeg lica tj. standardni pogled na zadnji deo automobila, a na vama je da odaberete onaj u kojem će se najmanje primećivati vaše (ne)znanje, uh, pardon, onaj pogled koji vam se najviše "sviđa".
Modovi igranja su već viđeni sa izuzetkom moda World Rally Challenge. E sad, znate onu čuvenu foru iz crtića kad, recimo, patak Dača sagleda neočekivanu mogućnost za brzom i lakom zaradom POGOLEMIH finansijskih sredstava te mu zenica oka izmorfuje u znak dolara? Čitajući cilj i namenu ovog moda automatski sam se setio navedene scene. Dakle, World Rally Challenge predstavlja izazov ili bolje rečeno nagradnu igru, u kojoj mogu da učestvuju svi koji ispune zadate kvalifikacije (misli se na zadato vreme za koje morate završiti određene nivoe), a prijava učesnika je organizovana putem interneta, tj. kada kompletirate ovaj mod dobijate šifru sa kojom se prijavljujete na zvaničnoj adresi WRC (www.wrc.com) i učestvujete u nagradnoj igri - ali avaj, do momenta kada je igra stigla kod nas nagradna igra se već završila i mogao sam samo da pročitam ko su srećni dobitnici puta na Korziku i AUTOMOBILAhhhhaahhhhhaaaaaa! Zašto nisu sačekali još malo? Baš sam mogao JA da odem na Korziku i dobijem MITSUBISHI LANCER EVO VII!!!
U okviru normalnog takmičenja vrši se bodovanje na kraju svake etape i normalno na kraju ukupni broj poena odlučuje pobednika, sa tim što se osim individualnog bodovanja vrši i bodovanje timova (manufacturer points), tako da ukoliko vam se desi (xexex) da kojim slučajom i ne budete gordi pobednik na individualnom planu, možda vaše timske kolege budu dovoljno uspešne da zaradite dovoljno poena makar za pobedu konstruktora.







Dalje, sama brojka od 70 staza puno govori o količini rada i truda koji je uložen u igru, a posebno ako se uzme u obzir da se trke odvijaju u različitim terminima dana (i noći), uz atmosferske (ne)prilike i normalno različite podloge na kojima se vozi. Plus su sve staze urađene prema realnim karakteristikama i ne bivaju monotone, tako da neme trenutaka opuštanja već svaku krivinu morate preseći idealnom putanjom da bi ostvarili zahtevano vreme. Korisna opcija je mogućnost da provezete probni đir, koja čak postaje i obaveza kada shvatite da je jako bitno da će vam ponašanje auta na stazi bitno zavisiti od toga kako ste podesili odnos brzina, kočnice, gume i ogibljenje. A sve ove parametre ćete malo teže podesiti napamet, a posebno ako nemate baš previše iskustva u ovome. Vrlo je verovatno da ćete ukoliko ne znate šta radite samo POGORŠATI performanse makine.
Još samo par reči o multiplayer modu pa ću vas pustiti da se igrate. Na žalost, došlo je vreme i za malu kritiku, jer je ovaj mod najslabija tačka igre. Prvo, samo deset staza u poređenju sa svom silom staza u career modu. A drugo, ponovo nemate kontakta sa protivnikom, tj. ne možete se sudariti pa ispada kao da se u stvari trkate na vreme a ne jedan protiv drugog. I eto to bi bilo to o WRC-u. Konačan utisak - vrlo solidno.




| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 4.5 | 4.5 | 4.5 | 5.0 |

90%



Igor Simić

# WORLD TOUR SOCCER 2002





Aaaaa... maatoriii... pa ne ide to tako, napraviš igru za PS 2 i odma` si faca! Prvo, ovo nije igra za PS 2 nego za "keca", samo je malčice upgradeovana, grafikica je malo nabudženija, tako da imate malo bolji osećaj da se sve što igrate dešava u 3 dimenzije, zvuk je takođe malo uznapredovao i može se reći da je huk navijača i njihovo bodrenje jedna od stvari koje su za pohvalu u izvođenju igre World Tour Soccer 2002. Moram priznati da mi je bilo sumnjivo kada sam na uvodnom skrinu ugledao dobro poznati logo (a kako mi i ne bi bio poznat kada sam proveo dane i dane "otpadajući" uz This Is Football 2), koji lepo kaže TIF Pro Football... I taman kada sam pomislio da sam se nešto " istripovao" i da nije mogućno da je izašao novi TIF, a da ja ništa ne znam o tome, malko sam se "uzeo u pamet" i dosetio se da proizvođač igre nije Konami, već da sam u uvodnoj špici video natpis 989 Studios iiii... Tek mi bre sada ništa nije jasno! Kako to This Is Football, a nije u pitanju Konami? I kako to da na prvoj fudbalskoj simulaciji 989 Studiosa za PS 2 piše TIF?

Oduvek sam mislio da su likovi iz 989-a kvalitetni (subjektivno mišljenje) i izuzetno inventivni, jer su oni "krivi" za hitove kao što su NBA Shootout, Coolboarders... i još nekoliko odličnih igara koje po svom izvođenju ne podsećaju ni na jednu igru sličnog tipa. Kako to da su oni sada "ukrali" igru? No, da ne bismo ulazili u dalje rasprave oko autorskih prava, vratimo se činjenicama vrednim pomena vezanim za World Tour Soccer 2002.






Dešavanja na zelenom terenu kao da su preslikana iz igre TIF 2, pokreti igrača, golmana, kretanje lopte, sve je isto kao u verziji za kec! Modeli igrača su samo malo svarljiviji, čisto da se zna da je u pitanju PS 2, zvuk je uznapredovao jer se, pored zvučnih efekata koji se čuju za vreme utakmice, poboljšao i kvalitet komentatorovih priča i pričica vezanih za ono što vidite... i to je to, otprilike. Samo, jedna stvar me jako zbunjuje - u međuvremenu NAĆI ĆU JOJ ZAAAMENU, DRUGA ĆE POLUDETI NA MOM RAMEEENUU (fuj, O.K. Band, otkud to u mom tekstu?! Dodatak! - prim. ur, ha, ha, ha...)! Khn, khn... ovaj da, u međuvremenu se pojavila verzija TIF-a za PS 2 koja je bar dve generacije ispred ovoga što upravo gledam i sada se pitam da li je to Konami zaradio prodajom prava na igru (to se, u stvari, definitivno desilo) ili je 989 poželeo da nam omogući da i na PS 2 uživamo u čarolijama TIF-a? Bilo kako bilo, da se mi podsetimo zašto nije loše igrati ovaj fudbal.

World Tour Soccer 2002 je mogućno igrati na 4 nivoa težine - Amateur, Pro, World i Master Class, što će vam dati puno, puno "domaćih zadataka" jer su dešavanja na terenu na Master Class nivou daleko od onoga što ste do sada preživljavali igrajući različite simulacije fudbala na najtežim nivoima. Podatak da su tu SVE ekipe i nacionalni timovi koji nešto znače u svetskom fudbalu će vas verovatno malo oraspoložiti, a kada još shvatite da se igrači međusobno razlikuju u 19 kategorija, raspoloženje "fudbalofila" će preći iz narandžaste u crvenkastu boju, a kada shvatite da je mogućno igrati 9 nacionalnih liga najvažnijih šampionata u Evropi (Kalčo, Primera, Bundes, Premier, holandska, belgijska, portugalska, škotska i francuska!!!), da je mogućno učestvovati u kup takmičenjima bilo koje od gorenavedenih liga, pa još i Special Competitions, International Competitions... Kada odigrate meč 1 kola kvalifikacija za kup UEFA između Partizana i Sarajeva ili između Crvene Zvezde i Iraklisa, sve će vam biti jasno. Ko to kaže da je TIF 2 loš fudbal?



1 - 2 igrača

Memorijska karta 108 KB

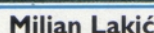
Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation 2

Ime: World Tour Soccer
Izdavač: Sony
Sistem: NTSC
Žanr: Sporska simulacija




Miljan Lakić

# PAC-MAN WORLD 2



Uvod u igru počinje slatkom animacijom koja podseća na crtiće. Duhovi gluperde se vrzmaju po selu, dolaze do magičnog drveta, i oberu zlatne voćke sa istog - što dovodi do oslobađanja velikog rogatog zlikovca po imenu Spooky (ckajglo mi ...), kojeg je nekada davno sir Pacalot savladao i zarobio. Tu počinje "priča" tj. na scenu stupa Pac Man kojem iskusni glavešina sela izlaže situaciju i upućuje ga u potragu i istrebljenje glavnog nosioca negativne energije u igri. Usput mu i objašnjava ko je ko u selu i gde je čije mesto. Pa tako dolazimo do male Sue (sa benkicom na ljubičaste tufne) koja drži "fliperanu" tj. klub sa igrama na automatima - i to kakvim, nijedan nije mlađi od 10 godina! U pitanju je cela istorija Pac Mana tj. kad i ako sakupite dovoljno tokena u igri moći ćete da razgledate ovaj interaktivni muzej u kojem se nalaze sve važnije verzije Pac Mana. Elem kada počnete novu igru krećete se na velikoj mapi na kojoj se nalaze sela koja predstavljaju nivoe, a po grande mapi se može kretati slobodno, tj. uvek se možete vratiti u prvo selo i otići u kućicu Arcade i "šamarati" stare "luna-park" mašine. Normalno, kada prvi put počinjete igru prolazite kroz Tutorial mod koji vas upoznaje sa osnovnim item-ima (predmetima) u igri. Osnovni i svima poznati je Pac-dot - mala žuta tačkica koja se nalazi svuda (skupite 50 ovih za povećanje energije), Pac-man item - extra život, token - oni su vam potrebni da otključate sve one legendarne igre kod Sue. Power pellet je veća žuta tačka i kada nju konzumira Pac-man može da izjede duhove (dosta mi je sumnjiv hemijski sastav ove tabletice) ali kome ja ovo pričam, pa vi to već sve znate zar ne?





Ono što (još) ne znate je šta znače simboli na ekranu. Ovako, u donjem desnom uglu se nalazi simbolčić kamere, koja može biti precrtana ili ne. Ukoliko je kamera precrtana u datom trenutku je zaključana i ne možete joj menjati ugao, inače je obrćete sa desnom analogijom (čini mi se). Ovde moram da kažem da stvarno ne znam šta su ovde radili beta testeri (igrali "Kanter" verovatno), ili ih nisu ni imali, jer je kamera često potpuno nekontrolisana i drastično ometa uživanje u igri.

## Upravljanje

Upravljanje likom se vrši levom analogijom, x je skok, dupli x je dup...skok tj. izaziva efekat tapkanja košarkaške lopte. Kvadratić ima simpa funkciju, pritiskom na isti "Žuća" izvodi potez iz crtanih filmova - nogice se zavrte kao propelerčići i pri otpustu dugmeta maleni mu daje FIIIJUUUUUK u napred. Ovo je potrebno kada naiđe na preveliki uspon koji ne može da savlada običnim kretanjem.

Postoji i potez pod nazivom flip kick, koji se izvodi pritiskom na x pa na kvadratić kojim se služi ako treba da dohvati neki visoki predmet. Usput logično može dobiti raznorazna poboljšanja od kojih je najzanimljivije - steel ball, koje ga načini metalnim kuglagerom i praktično neuništivim, ali recimo da u ovom stanju ne može da pliva već tone kao đule - što i jeste. Ovo je uglavnom standardna receptura po kojoj se prave ovakve igre, i momci napraviše sve što je trebalo, samo ta prokleta kamera... Ništa, možda Pac Man World 3?



1 - 2 igrača

Memorijska karta 90 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation.2

Ime: PacMan World
Izdavač: Namco
Sistem: NTSC
Žanr: Platorma

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 4.5 | 4.5 | 3.5 | 3.5 |

71%



Miloš Marković

# Looney Tunes Space Race

1-4 igrača

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Looney Tunes: Space Racing
Izdavač: Infogrames
Sistem: NTSC
Žanr: Kart Racing

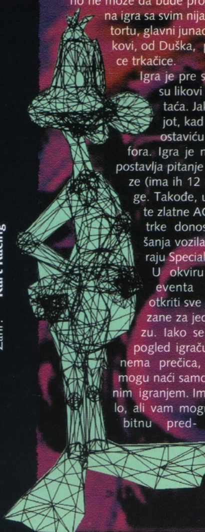
PS2 PlayStation.2

Kada se pomene ovaj naslov, neki koji redovno prate razvoj igara pomisle na istoimenu igru ali na Dreamcastu. Kako je naša prijateljica otišla u prevremenu penziju, ovu igru nismo mogli da opišemo za tu platformu. Međutim, sada ispravljamo grešku i krivce za ovaj zao akt izvodimo pred sud. Žanr trke dobro nam je poznat, možda i predobro. Međutim, kada se 1998. pojavio Mario Cart, a ubrzo zatim i Crash Team Racer samo za PSX, brojni su pokušali da pomalo "dokrpe" originalni koncept, poboljšaju grafiku, oduzmu ponešto i dobijao se samo verni klon koji originalu nije mogao da zada ozbiljnu brigu i ugrozi prvo mesto. Ali, ako se udruže dve popularne kompanije kao što su Infogrames i Worner Bros, igra definitivno ne može da bude promašaj. U pitanju je, naravno, šarena igra sa svim nijansama dobre zabave, a kao šlag na tortu, glavni junaci su svima omiljeni Looney Tunes likovi, od Duška, preko Lole i Elmera, do Kojota i ptice trkačice.









Igra je pre svega zabavna, a kako i ne bi kada su likovi puni raznih gegova i uzrečica iz crtaća. Jako je interesantna opcija u kojoj Kojot, kad stigne pticu, gestikulira. Međutim, ostaviću vama da sami otkrijete u čemu je fora. Igra je namenjena mlađim igračima, ali se postavlja pitanje da li će se oni snaći jer su sve staze (ima ih 12 + 2 skrivene samo za PS2) preduge. Takođe, u igri možete tj. morate da skupljate zlatne ACME tokene koji vam po završetku trke donose poboljšanja vozila ili otvaraju Special Events. U okviru jednog eventa možete otkriti sve cake vezane za jednu stazu. Iako se na prvi pogled igraču čini da nema prečica, one se mogu naći samo ponovnim igranjem. Ima ih malo, ali vam mogu doneti bitnu pred-

nost. Interesantno je to što će va ši protivnici na prva dva od tri n voa težine izbegavati upotreb gorepomenutih. Ponekad zalutaj ali retko. Ovo čini igru neverova no lakom na easy i normal nivo težine.

Kao i u ostalim kart igrama, c vam je da na 12 standardnih staz budete prvi od ukupno pet takm čara. Ukoliko pak budete drug moraćete ponovo da vozite sv dok ne osvojite prvo mesto. Vozi su stvarno otkačena, a izgled i zavisi od izbora lika. Tako se n primer Kojot trka na raketi, svem rac na nekoj vrsti letećeg tanjira uostalom videćete i sami. Po uspe šnom završetku jedne trke, otva raju vam se nove staze, a na početk nove trke bivate vraćeni na poslednje mesto. Narav no, pošto ste iskusniji igrač od glupe AI skripte, lako ćet



probiti svoj put ka prvom mestu. Svuda po stazi su razbaca ni burići s gorivom. Kada ih skupite ukupno 5, dobićete su per ubrzanje koje u poje dinim trenucima može biti od presudnog zna čaja. E sad, verovatno se pitate kako je igra te ška ako su protivnic glupi? Lako. Protivnic su glupi kada je reč o korišćenju prečica, ali su na stazi pravi đavoli gledaće da vas na bil koji način izguraju s staze, preseku krivinu, a da ne pominjem bole snu preciznost. Među tim, čak ni ovo vas neće sprečiti da budete prvi što opet igru čini jak





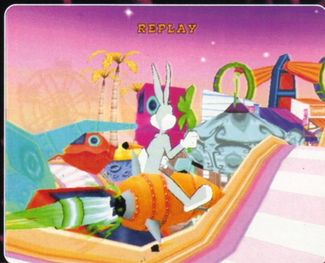

lakom, a samim tim ova odlična igra gubi na gameplayu. Ukoliko se desi da padnete, trebaće vam ukupno tri sekunde da se ponovo vratite na stazu. Za to vreme možete pasti sa 1 na 5 mesto vrlo lako. Igranje u Single Player modu ponekad može da traje i nekoliko sati. Jedan od razloga je to što su sva oružja krajnje otkačena. Pomalo je frustrirajuće to što ćete često biti u situaciji da jurite protivnika koji je ispred vas, a onda umesto rakete ispalite klavir koji pada s neba (reko sam da je otkačeno). U igri nema nikakvih raketa, munja i struja, plazma ili rail gunova, sve je nekako u Looney Tunes fazonu. Klavir, sef, leteći slonovi i svinje samo su mali deo oružja koje se pojavljuju u ovoj igri, a verujte mi, moraćete da isprobate sve.

Nekoliko reči o grafici. Ne znam da li imate originalni omot ove igre (misli se na Mario Kart 64), ali na njemu piše da je tvorac Mario Karta 64 želeo da napravi interaktivni crtani film, kombinujući nekoliko tehnika. To je bilo pre 4 godine, a gorepomenuta reč (interaktivni crtani film) se pominje i u vezi sa ovim ostvarenjem. Likovi su zaista verno urađeni, nisu kockasti i nema loše pozadine. U igri svaki frejm (bolje reći piksel) izgleda kao da je rukom nacrtan, što samo potvrđuje kvalitet grafike. Broj boja je maksimalan (nagradno pitanje: koliki je maksimalan broj boja na PS2), a šareniša ima na sve strane. Ako ste kad ste bili mali obožavali ove crtaće, igrajući ovu igru nadolaziće plima sećanja, kao cunami. Svaka staza je urađena do najsitnijih detalja. Ako uspete, pogledajte pozadinske animacije. Kažem ako uspete jer od broja boja i animacija nećete moći mnogo toga da zapazite sa strane. Zato preporučujem da odgledate demoe. Ukoliko se vozite s Elmerom, kad prestigne protivnika, počeće da maše u goodbye fazonu ili kada ste u vazduhu, a Kojot pokušava da usavrši svoje gađanje iz praćke na vama... Ima zaista dosta kvalitetnih animacija koje se izvode bukvalno i u najmanjoj interakciji s kontrolerom.




Kada sam već pomenuo kontrole, reći ću i nešto o njima. Najbitnija stvar je sigurno to kako lik reaguje na zadate komande. Moram priznati da bilo koji izabrani lik lagano skreće u krivinu bez ikakvih problema, tj. very smooth. Raspored najosnovnijih komandi je nadohvat ruke, bez potrebe za kombinacijama dva ili više tastera. Kada udarite o neki objekat, osetićete jak feed back i bićete vraćeni malko unazad uz bitno smanjenje brzine. Ali, ne brinite, sve je nadoknadivo. Zvuk, ili bolje reći sve što čujete, je sasvim solidan, da ne kažem ponovo odličan. Vidi se da su se ljudi trudili da naprave stvarno dobru igru. Ako načuljite uši, možete čuti pozadinske efekte kao što su strujanje vetra ili pak prolazak letećeg tanjira iznad vas. Muzika je kao u crtaćima tako da je neću komentarisati ne bih li uštedeo prostor.

Ukoliko ste srećnik pa posedujete PSX ili DC, ovo je jedna kart igra koju bi svaki poklonik Looney Tunes serijala morao da ima u svojoj kolekciji. Ako ste nostalgični i ako vam nedostaju stari junaci, po prelasku igre možete da otvorite i original 3D artwork book i da s likovima radite šta hoćete. Tu su i audio zapisi sada već legendarnih rečenica koje Duško izgovara ili pak Elmerov smeh, ili još čuvenije mig-mig ptice trkačice. Ja sam imao prilike da igram DC verziju igre, malo je lošija (za nijansu-dve), ali nema veze. Get this game at any cost.




| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera | |
|---|---|---|---|---|
| 4.5 | 5.0 | 4.5 | 5.0 | 85% |



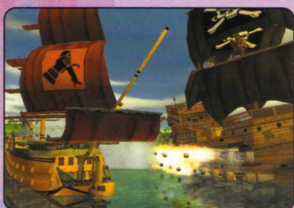
Ankica Čukić

# Pirates of Skull Cove




Gde ste, braćo, u kom ste bre fazonu? U stvari, htedoh reći - Gde ste, mile, žive bile... Cenim da u ovakvim momentima preovlada kriza indentiteta, pa ni sam više ne znam da li je bolje da ovakav tekst ispripovedam ja ili da taj zadatak prepustim Ankici... Ipak, ona je simpatičnija i sposobnija da na najadekvatniji način (objektivno) opiše ovakav jedan projekat, pošto je ipak ona žensko, a o BAŠ o jednoj takvoj je ovde reč, mislim - u igri. Odluku bih prepustio zdravom razumu, ali u pomanjkanju istog cenim da je bolje da "isflipujem" jedan novčić... (ja sam GLAVA, ona je PISMO - gde si, Čuki, dugo se videli nismo).I tako sam na kraju preovladala ja! Znači, da ponovim - Gde ste, mile, žive bile? I tako, nakon jedne male večnosti, opet je među vama moj vitki stas i umiljati glas. Mnogi su smatrali (kao i Uroš) da sam ja samo fragmenat imaginacije, da ne postojim u realnosti, ali, gospodo - NE MOŽE!!! Tako, na mene ovoga puta pada obaveza (ili zadovoljstvo, kako vam je milije) da





opišem jednu igricu koja je baš po mojoj meri. I tako, tu je stari dobri PS2, cedejka - komada jedan i fenomenalna Katarina (koja nije ni izbliza mačkić poput mene jer je GOJAZNA u predelu ispod struka), koja vitla mačem, potapa brodove i loži se na keš. Jedina razlika između mene i nje je to što ja ne potapam brodove, ali nećemo sada u detalje.Bila sam začuđena kada sam ustartovala pomenutu cedejku jer, iskrena da budem - ovako nešto nisam očekivala. Igra možda nije zasjala zbog ponekog nedostatka, ali me je ipak oduševila jednostavnošću, igrivošću i dužinom. Ali - polako.Grozni pirat, čije ime neću pominjati, koknuo je tajkana gorepomenute Katarine, koja je stigla u ćaćinu kancelariju baš u trenutku kada je roditelj bio na izdisaju. Poslednja stvar koju je on na samrti rekao bila je vezana za jednu malu pretragu na plaži i Džolija Rodžera sakrivenog u majčin kovčeg.

Šta je Džoli Rodžer? To je ono simpatično parče tkanine (po mogućstvu crne) s jednom lobanjom i dve ukrštene butne kosti, koje se pretežno vijori na brodovima punim pr pitih, tetoviranih, krezavih gusara. Šta je, znači, bila keva Šta je tajo sve vreme krio (mora da se pribojavao za politič ku karijeru jer je ipa bio guverner)? Eeee, ne pada iver dalek od klade.I tako, jeda tutorijal (lepo predo čen) docnije i ja ko mandujem brodor koji se zove Win Dancer. Tu je i moj posada koja žeže i topova, priglupa papl ga koja ponavlja sv što ja kažem i gomil brodova za odstre Perfektno.Igra je po deljena na dva seg menta - jedan sa po gledom iz trećeg lic na simpatičnu figuru ko ja trčkara, skače i vitla gusarskom sabljom, koji uključuje is traživanje i "adventurizam", te sakupljanje brojnih pojačanja oružja i DUKATA, dok drugi segment predstavlja borbu n otvorenom moru s pogledom iz ptičje ili poluptičje perspek tive, sa mnoštvom neprijatelja koji napadaju - bilo da su n kopnu ili na moru. Kako sve to? Pa na početku igre ćete bi upoznati s osnovnim komandama i izvođenjem jednostavni kombo udaraca, koji mogu da prerastu u specijalni napad na kon nekog vremena, sa skokom i duplim skokom, načinor na koji Katarina "njuši zlato", dok ćete nešto docnije prvi pu kročiti na svoju "belu lađu" koja može da koristi specijaln TURBO vetar (keve mi moje, kao da čujem Mitra Mirića "Ne može nam niko ništa..." svaki put kada iskoristim ov funkciju, prim. Ank.). Cilj je kombinovanjem ova dvaseg menta ojačati brod, ojačati oružje, "otvoriti" i obići sva ostr va, koknuti zlotvora i na kraju - pretražiti legendarno ostrv s blagom. Da li? Pa ni ja ni onaj bandit (Uroš, naravno) n volimo da otkrivamo kraj nijedne igre, pa ćete morati sami d saznate da li je baš sve tako, a docnije da nas pravovremen obavestite. Zaboravih da vam kažem da tu ima i pojedini elemenata RPG-a jer su prisutni i questovi koje valja reši dok Katarina traži pojačanja i zlatnike koji će joj kasnije kori



1 - 2 igrača

Memorijska karta
582 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Pirates - Legend of Black Kat
Izdavač: Electronic Arts
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PlayStation 2



stiti za remodeliranje broda, kupovinu topova i specijalne municije, kao i za popravke istog. Doduše, ne možete sami birati šta ćete i kako nadograditi na brodu, već imate nekoliko tipova brodova koje ćete moći pazariti nakon određenog vremena. Za to će vam trebati novčanice i mnogo pobijenih neprijatelja i Bossova. Da, ni to nisam pomenula - ima tu i glavonja na koje ćete mestimično naletati.Promena iz režima u režim je krajnje jednostavna - samo valja naći malo pristanište (dok) i pritisnuti akciju u momentu kada se pojavi ikona sidra u gornjem levom uglu. Promena je trenutna, a vi ne brinite ako u neposrednoj blizini ima još protivničkih brodova, jer na vaše "korito" oni neće pucati dok vi niste na njemu. Kada ste na obali, pored detaljnog pretraživanja plaže (gde se kovčezi traže, uz mnogo gnjavaže) u cilju pronalaženja skrivenih, zakopanih kovčega (za koje Kat ima njuh i VIBRACIJU putem DualShocka) i "save" pozicija, koje se manifestuju u obliku papagaja - borićete se s mnogo raznih zlotvora, od gigantskih kraba, preko pirata i kostura, do majmuna i vudu vračeva. Pored mača, moći ćete da koristite i noževe i ostali inventar za bacanje - bez obzira na to da li ste u stavu "mirno", u trku, skoku ili duplom skoku, ali to nije ništa u odnosu na borbu na vodi.Kat je krajnje fenomenalna





kada dođe do potapanja kupusa... ovaj - BRODOVA. Borba fenomenalno izgleda, uzimajući u obzir da je pogled iz "visine" najbolji - što za manevrisanje, što za preglednost i preciznost. Pored klasičnog zasipanja neprijatelja običnom municijom, tu je i "grčka vatra", đulad s lancima i "smrdljive bombe" koje pale ili onesposobljavaju neprijatelja na kraći ili duži period, ali ako vam se desi da ste mnogo blizu brodu da biste manevrisali oko njega, slobodno se ZABODITE direktno u njega, jer ćete na taj način retko (ili neznatno) oštetiti sebe, dok ćete s druge strane (pramca) izazvati paniku ili ubrzano "potanjanje" (volim kada "Moravac" potanja, ali BROD - ihiiiiii!). Oštećenja su više nego vidna na protivnicima - vizuelni efekti su ovde stvarno abnormalno dobro IZRENDEROVANI (oprostite, nisam odolela, prim. Ank.), sa komadinama zapaljenog drveta koje lete na sve strane, jarbolom koji se odlama i pada preko palube, nekoliko momenta pre no što se "olupina" izgubi ispod površine vode uz karakteristične zvuke klokotanja i šuštanja. Iza brodova obično ostaju kovčezi s kešom ili repromaterijalom neophodnim za brze popravke (drvena građa, platno za jedra), a bogami i mape koje će vam ukazati na put ka sledećem nizu ostrva koja biste morali obići. Pored brodova, tu su i zaštitne kule i tvrđave koje morate da "pokorite" i preotmete, a u kojima je mogućno poboljšati brod, dokupiti topove, municiju i građu.Što se tiče grafike, iako deluje mrljavo dok je Katarina na obali, izgled vode i refleksije na njoj, kao i "dočaravanje" njene dubine su bahanalni, sa potopljenim lađama i ribicama koje se praćakaju - što u plićaku, što u jatu. Zvuk je kvalitetno odrađen, ali nije ništa posebno, pošto sam ja ipak očekivala mnogo veselih piratskih melodija, francusko narečje i tu i tamo po neko "Uuu-lalaa!" od strane mačkaste protagonistkinje. Ipak, plus je dužina igre i broj ostrva, kao i jednostavnost upravljanja i jednostavno rešen sistem borbe.Prema tome - bili žena ili ne, cenim da će vam se Legend of Black Kat svideti isto koliko i meni i Urošu (iako se njemu više svidela ribica od igrice) i da će na duže vreme zaokupiti vašu pažnju. Jedna od kvalitetnijih piratskih igara u momentu kada beogradska "piraterija" zamire. Uživajte!



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 4.0 | 4.0 | 4.0 | 4.0 |

82%



Miljan Lakić

# STAR WARS RACER REVENGE






- 1 - 2 igrača
- Memorijska karta 192 KB
- Digitalna kontrola
- Analogna kontrola
- Vibracija

Ime: **Star Wars Racer Revenge**
Izdavač: **Rainbow Studio**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Vožnja**

PS2 PlayStation.2

Prvi deo igre je bio sasvim solidna igra na N64 kada se pojavio negde '99 godine. Tema igre je bio deo filma koji se bavi pod racingom iz Epizode 1. Sada, tri godine docnije, stiže nam nastavak napravljen od strane Rainbow Studio-sa - momaka koji su pravili Splashdown. Racer Revenge pomera fokus ka duel igri (što više krljanja to bolje) i generalno je vrlo zanimljiv, dok traje. Iako postoji solidan broj likova koje možete otključati, RR je u suštini kratka igra.

Prva stvar koju ćete primetiti je to da radnja igre nije vezana za film, mislim da je ovo prva igra koja je snimljena po filmu koja ima nastavak kao i svaka druga igra tj. kreirana je apsolutno bez ograničenja koja postavlja filmska skripta. Znači radnju su Dugini Momci sami smislili - tako da se sve dešava nekih, recimo 8 godina kasnije, tako što se Sebulba (glavna negativa) i Anakin Skywalker (klasični junak) vraćaju na "stazu".

Srž igre je tournament mod, koji se sastoji od ukupno 13 staza koje su raspoređene u 5 svetova. Počinje se od Tatooine, pa do nekih egzotičnih (za Star Wars!) lokacija kao što su Mon Calamari, Sullust i Gamorr. Sve staze su maksimalno odrađene i sadrže dosta alternativnih putanja - naravno, trebaće vam nešto vremena da provalite sve kratice, ali će to znatno uticati na vaša vremena. Ali nisu sve alternativne rute i skraćenice, već su prosto drugi put do cilja, no poznavanje i ovih ruta vam je neophodno zbog toga što su neke rute mnogo manje frekventne od drugih, tako da samo izmena rute može da vas proizvede u pobednika.

Postoji 18 različitih trkalica, od kojih dobar broj prvo morate otključati, kao i 5 skrivenih likova, koje dobijate po svakom uspešnom završetku turnira. Posle prve pobede otključavate gallery mod u glavnom meniju i uopšte svaki put kad završite dobijate neku novu zezalicu.

Rekosmo da je fokus poemren ka agresivnoj vožnji. Ako se uglavnom branite i izbegavate napade - ne, ne, to nije dobra strategija. Akcenat je bačen na borbu ovoga puta i većinu vremena u trci ćete pokušavati da izbacite iz igre protivnike da bi ostali na čelu. Tačno je da ćete možda i lakše završiti početne trke ukoliko iskulirate borbu, ali u tom slučaju ništa od Watto-vog ekstra bonusa koji dobijate od njega za svakog protivnika kojeg uklonite. Zašto? Pa zato što klošar skupi delove pa ih prodaje - Balkane moj... Sama borba je jednostavna ali i zabavna - nema oružja već morate koristiti GOLEME propulziono-mlazne motore svoje leteće praćke i to na taj način da pikirate na njihove motore. Na ovaj način na oštećujete svoje motore, njih možete oštetiti samo udarcem u stenje ili vam ih mogu oštetiti protivnički napadi.

Kontrole su sigurno svetla tačka igre. Postoje dva osnovna metoda upravljanja: standardni i napredni. U standardnom modu levom analogijom se skreće, x je ubrzanje a R1 je nešto kao ručna.







R2 se koristi kao turbo a kvadrat je kočnica. Ovladavanje "Ručnom" i turbom sinhronizovano, je potrebno da bi mogli da se krećete kako valja - sve dok ovo ne savladate nećete moći da prođete dalje od prve trke. Napredni mod se dosta razlikuje od standardnog, jer svaka od palica ima funkciju kontrole gasa na levom i desnom motoru zasebno. Na ovaj metod upravljanja je malo teže navići se, ali kad uđete u fazon sagledaćete prednost koje vam ovakvo upravljanje




da je imuna na seckanje. Količina pažnje posvećena detaljima se vidi tokom cele igre, a posebno dizajnu pilota i njihovih vozila. Sami piloti su i vrhunski animirani, iako ih vidite samo na samom početku prilikom izbora likova i na kraju kada završite igru. Jedino lepog momka Watto-a






pruža.

U pauzama trka imate mogućnost poboljšanja karakteristika vaše trkalice kod Watto-a. Za početak najbolje je apgrejdovati defense karakteristike - da bi ostali živi za sledeću trku. Da bi poboljšali svaku opciju posebno do maksimuma trebalo bi da napravite pravi masakr među protivnicima (setite se - Watto daje procenat za svakog uništenog protivnika) jer bi samo na taj način imali dovoljno novca da realizujete tako nešto.

Sam izgled igre je izuzetan. Same staze nisu megalomanski velike već su urađene maksimalnim kvalitetom. Igra teče glatko bez obzira na dešavanja na ekranu i moglo bi se reći možete gledati tokom cele igre. Heh. Iako je Racer Revenge vrlo zabavan i ima sočan gameplay, baš su ga napravili kratkim. Da bi stigli do kraja igre potrebno vam je svega par sati ukoliko ste imali ranija iskusva sa Wipeoutom ili sličnim igrama. Jedino multiplayer mod nudi dodatni izazov. Ipak igra mi se na prvi pogled svidela. Šta ja znam možda ja ipak imam čudan ukus za igre, ali mislim da je Wipeout dobio više nego dostojnog konkurenta.

A ukoliko ste i povrh toga i ljubitelj Star Wars serijala mislim da nema razloga da se premišljate - dok je još jeftino...





Uroš Tomić

# mister mosquito



Prvo bih vam predočio jednu komparaciju - muškarac je kao komarac, ubode pa ode! Mislite da nije tako? GREŠKA!!! To vam ja mogu potvrditi, što iz ličnog iskustva, što iz opšte kulture (obrazovanja). Na moju veliku žalost, mi Srbijanci nismo jedina nacija koja je ovoga svesna, tako da smo ovoga puta bogatiji za još jedno iskustvo. A nije to jedino zbog čega žalim. Pravo da vam kažem i iskreno da priznam, krivo mi je što naš igromer ne poseduje stavku koja ocenjuje komičnost ili originalnost, pošto bi na tom polju ova igra bila apsolutni šampion, kralj na "tronu" (lav na stolu, prim.aut.) i dobitnik zlatne Palme (za dve bitange i ribicu - hajde, ovaj je poslednji, keve mi moje, prim.aut.). A čemu?Evo, sada mi je iskreno žao što sam igrao igru i to iz jednog prostog razloga - sada mi je mala, mrljava ŽGADIJA toliko simpatična da iskreno cenim da neću moći da spljeskam nijednog jedinog predstojećeg leta. Zato vas upozoravam - NIKAKO NE IGRAJTE IGRU AKO ŽELITE DA SE SPASETE SVRABA U PREDSTOJEĆIM ŽARKIM "METERIMA" (shatro)!!!!Igra predstavlja pravo osveženje, možda baš zbog toga što je izbačena pod okriljem Eidosa i njegovog projekta Fresh Games . Naime, japanske igre koje sve rapidnije dobijaju na popularnosti širom sveta, predstavljaju novi modni trend zbog svoje jednostavnosti, originalnosti i sistema igranja. Da vas podsetim, Japosi su krivi za popularizaciju FRP/RPG žanra širom zemaljske kugle kao i muzičkih igara i još mnogih drugih koje su proteklih godina inkasirale milione, što kod njih, što u njihovoj neposrednoj blizini. Evo jedne takve i kod nas.Iako je igra za sve naraštaje (makar što se mene tiče), mnogi će u samom startu primetiti da je naratorka maznog glasa i dvosmislenih komentara (što me podseća na jednu koleginicu sa smera, a neću vam reći da se zove Dijana, prim.aut.), koja na više nego slobodan način objašnjava šta je vaš cilj u igri - terorisati tokom leta Yamada porodicu, sakupljajući zalihu za predstojeću zimu. Tu se kriju dva paradoksa - možda nisu obratili pažnju na to da mužjaci komaraca ne sisaju krv, a posebno da je ne štekuju za zimu (kao što rade vampiri - možda se sećate vica u kom Drakula u pokeru izgubi od Frankenštajna i "dođe" mu pet leševa, pa pokuša da izvrda, tvrdeći da mu nije ostao nijedan, na šta Franki kaže - A oni leševi što si ih letos štekovao u podrumu? - Jooj, brate, nemoj te - to su ŠEĆERAŠI, čuva ih mama za SLATKO). Bilo kako bilo, posle veoma interesantnog introa, počinje akcija i to u najluđem maniru.Sve počinje scenom iz poluptičje perspektive koja prikazuje porodičnu kuću porodice Jamada i već pomenutim glasom naratorke, koja sve vreme insinuira BODENJE, BOCKANJE, PRIJATNOST I SVRAB, PUMPANJE (posebno pumpanje), tako da ćete već tu primetiti poluperverzni ton, prizvuk, nagoveštaje, a bogami i muzika će vas podsetiti na simpatične melodije filmova koji su se obično puštali u posleponoćnom terminu na TV Palmi (gledalo se, gledalo, zlob. prim. aut.).Igra predstavlja VOAJERIZAM najgore vrste, još od prvog nivoa na kojem je cilj isisati dva kanistera krvi simpatičnoj, sedamnaestogodišnjoj Reni (koja nosi beli, pamučni donji veš ;)) i to sa unutrašnjeg dela butine (mmmmm, divan predeo, prim. aut.). Ali to valja odraditi ISKUSNO I NEPRIMETNO. Valja se prvo upoznati sa enterijerom, malo "prozujati" sobicom i potražiti skriveni predmet (koji je obično najavljen na početku misije, a koji predstavlja ili ekstra srce koje dopunjuje energiju kojom raspolažete ili ekstra kanister za čuvanje krvi) i predmete na koje možete direktno uticati. Hej, leto je, vruće je, svi su lenji, pa valja sačekati da se malo opuste, a interakcijom s predmetima olakšavate sebi posao - uključujući muziku, isključujući svetlo, menjajući kanal na televizoru, što će doprineti relaksaciji. Tek kada se osoba koja je CILJ opusti, meko mesto za UBOD će vam postati uočljivo. Interakciona mesta će biti naznačena malim zelenim pravougaonikom koji pruža podatak o razdaljini, bilo da je reč o predmetu, bilo da je reč o M.M.Z.U-u (Meko Mesto Za Ubod).Kretanje je u početku malo problematično - leva palica za usmeravanje, desna za eskivažu, L1 rikverc, R1 gas, R2 okret za 180 i brza






1 igrač

Memorijska karta 420 KB

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation.2

Ime: Mister Mosquito
Izdavač: Eidos
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija kokmarca

"paljba". Kada pronađete mesto interakcije, pritiskom na krug ćete ispikirati na njega, bilo da se radi o prekidaču ili o Relax Pointu (o kome će biti reči docnije), Faint Pointu ili M.M.Z.U-u. Jednom kada sletite na ŽRTVU, pritiskom na R3 BODETE (što će u slučaju Jamada žena biti propraćeno jednim "ahhhhh", prostenjanjem sa užitkom, i pomalo perverznim kikotom vašeg pulena ili ja to "TRIPAM"), a desna analogna palica postaje ISISIVAČ. Kada dođe do PENETRACIJE, u gornjem levom uglu se pojavljuje skala (Suck-o-Meter) koja vas upozorava na to kako žrtva podnosi vaše cimanje, isisavanje, ispijanje, grickanje, lizanje (oprostite, zanos, prim. aut.). Intenzitet rotacije desne analogne palice u smeru kazaljke sata određuje intenzitet i brzinu ispijanja, a na meraču se vidi da li je: 1. sve u redu (zeleno), 2. prijatno (žuto), 3. pomalo iritantno (narandžasto) ili 4. ste provaljeni (crveno). Kada skala udari crveno, ili dolazi do borbe ili do vaše smrti. Možete da prekinete s PENETRACIJOM pritiskom na bilo koje dugme (kocka, iks, krug, trougao), ali borba se ne može izbeći.BOJ NE BIJE FENSI INSEKTICID, VEĆ BOJ BIJE SRCE U LUDAKAKada se ekran zacrveni, znači da ste detektovani (bilo da pijete ili lebdite u neposrednoj blizini) i da se sprema genocid nad vama. Jedini način da se spasete jeste da ubodete Relax Point koji je naznačen na telu, pikirajući na njega. Kada ga pogodite, dušmanin će pomisliti da ste pobegli, pa će se vratiti svojim obavezama ili opuštanju. Tu su i Faint Pointi koji obezbeđuju "lak san" meti i umnogome olakšavaju posao. Kada neko od Jamada počne da maše rukama, videćete sve za nijansu sporije (kako biste imali vremena da odreagujete). Ali ne mašu oni samo rukama, o ne. Tu su i insenti protiv komaraca, ventilacija koja vas ometa u letu, te priručna sredstva svima nama poznata (novine, muvarice). U početku će ispijanje ići kao podmazano, dok će kasnije postajati sve teže i teže, a to nije za čuđenje, imajući u vidu količinu isisane krvi, svraba i MESTA na kojima je krv isisana.Jedna od najvećih zamerki je dužina igre koja nije preterano velika. Možda će vam smetati poneka dezorijentacija kamere i pomalo ružnjikava grafika, ali - kao što sam nebrojeno puta rekao - grafika ide na poslednje mesto, osim ako nije preterano fascinantna i umobolno dobra. Zato zvuk i govorna gluma prevazilaze sva očekivanja kao i gore-pomenuta muzika. I šta sada?E pa, rođaci, ako niste primetili do sada, ovo je jedna od najoriginalnijih igara koje sam imao prilike da igram u poslednjih nekoliko meseci, pa je svima toplo preporučujem (posebno MUŠKOM delu čitališta), ako ni zbog čega drugog, a ono zbog nivoa na kome napadate Renu (vruću sedamnaestogodišnjakinju) za vreme tuširanja. Živi bili pa ISPILI!










Mihailo Tešić

# GRANDIA II





Dugo smo Miljan i ja (u stvari samo Miljan, ali dobro) razmišljali da li bi bilo bolje da ovu igru opiše gorepotpisani ili... neko drugi. Najjači argument za ovo drugo rešenje bila je nada da bi taj "drugi" možda pružio svež i drugačiji pogled na ovu lepu igru, s obzirom na to da je Dreamcast verziju gorepotpisani već pre stanovitog vremena prikazao (i nahvalio) u Bonusu.

Ipak, posle letimičnog pogleda na PS2 verziju Grandie 2, pala je odluka da se opet ja prihvatim njenog opisa. Razlog? Čitajte dalje.

Kada se Grandia 2 pojavila na Dreamcastu, bila je među vrhunskim ostvarenjima RPG žanra za konzole. No, bilo je to pre nešto više od godinu dana. Verzija za PS2 je pravi primer toga koliko vreme brzo prolazi u svetu video igara. Igra koja je pre godinu dana bila u vrhu sada je samo prosečno ostvarenje. Nažalost, glavni razlog za to je njena tehnička strana. Naime, igra je potpuno ista kao u Dreamcast verziji. Izgleda da su tvorci napravili prost port za PS2 i pustili ga u prodaju ne promenivši ama baš ništa. To je već jedan negativan poen - očekuje se da posle godinu dana igra veoma lako može da se osveži, ako ništa drugo onda ubacivanjem dodatnih animacija ili nekih predmeta, možda čak i neke bonus lokacije, ako smemo da budemo toliko odvažni da i to tražimo. Tome ni traga.

Da budemo fer, najbolje stvari u ovoj igri su i dalje dobre. Sistem na kome igrate (bio to Dreamcast, PS2 ili PC) tu nema preterano uticaja, pošto se radi o stvarima kao što su igrivost i atmosfera (da se poslužimo vrednostima po kojima ocenjujemo igre). Grandia 2 ima sjajan princip borbe: kada izdate komandu, potrebno je da prođe određeno vreme da bi se ona izvršila, a ako neki protivnik izvrši svoju akciju tokom tog vremena, mogućno je da se akcija koju ste vi zadali prekine (ako vas recimo protivnik zvekne dok vi bacate magiju). Likovi u borbi takođe menjaju poziciju u prostoru (ako nekog treba da udarite mačem, logično je da morate da mu priđete), pa se može desiti da napad koji je zadat pre nego što je akcija napadnutog započela zvizne u prazno - jer je napadnuti u međuvremenu izvršio akciju zbog koje se pomerio s mesta. Mnogobrojni posebni napadi i magije koje likovi stiču napredujući po nivoima samo čine jop zanimljivijim ionako već divan sistem borbe. Kad smo već kod likova, i sistem njihovog napretka je veoma lepo rešen: pored standardnog EXP-a, likovi nakon borbe dobijaju i novčiće tj. poene za učenje magija i specijalnih poteza (s tim što učenje magije zahteva i da nađete/kupite tzv. mana eggs, artefakte koji u sebi sadrže različite magije). Dakle, što se igrivosti tiče, sve je super. Čak je i priča Grandie dobra, iako je prilično neinteraktivna i sasvim linearna - kao i u većini današnjih konzolarnih RPG-ova. No, sam svet je lepo zamišljen, likovi se tokom priče razvijaju, vrlo su karakterni itd. Grandia 2 najviše pada po pitanju grafike. Ona izgleda lošije nego u Dreamcast verziji!!! Valjda je to do 3D enginea koji je bio adekvatan za Dreamcast, ali je veoma loše prerađen za PS2.



Teksture su mnogo manje detaljne, kao i sami modeli likova. Sve je nekako sporije, a kretnje su lošije animirane. Igra deluje kao da je rađena na prelazu između konzola prošle i sledeće generacije - grafika je nešto bolja nego recimo na PlayStationu, ali nije ni prineti većini igara za nove konzole. I to je najveća tuga i razočaranje u PS2 verziji. A i količina i dužina učitavanja u igri je primetno veća nego u Dreamcast verziji, što takođe ukazuje na lošu "preradu".

Što se zvuka tiče, i on je ostao isti - gomila sintetizovane muzike koja baš i nije preterano raznovrsna, ali je slušljiva. Glasovna gluma je prisutna i u bitnim scenama i čak je iznenađujuće kvalitetna. No, sve je to isto, isto, isto...

Ali, valjda to nije bitno onima koji nisu igrali Dreamcast verziju. Takvima poručujem: Grandia 2 je dobar RPG. No, pre svega zbog grafike, meni se čini kao da je godina zaista puno vremena. Ili sam ja puno sazreo i postao mnogo izbirljiviji tokom te godine.

1 igrač

Memorijska karta 65 Kb

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Ime: Grandia 2
Izdavač: Ubisoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG

PS2 PlayStation.2







# UEFA CHAMPIONS LEAGUE



Igor Simić





O, o o o o Liga Šampiona (zamislite da se text peva na melodiju Vamos a la plaja)!!! Kao što i sami znate verovatno ćemo ligu šampiona u sledećih desetak godina posmatrati samo na TV-u (kad Pjana u sred Kieva "maši" zicer u osamdesetom minutu, a godinu kasnije naletimo na "aždaje" iz Leverkuzena), iz prostog razloga što nemamo kvalitet da se plasiramo u dotičnu (doduše, ako Partizan sačuva talentovanu generaciju i reši se par "iskusnih" igrača i nismo bez šanse). Dakle, proći će još dosta vremena dok se predstavnik iz Jugoslavije plasira u Ligu Šampiona (verovatno će se pre desiti da Voždovac uđe u drugu ligu, a možda čak i u prvu... eh, pusti snovi), a nama jedino preostaje da bodrimo sporadično naše klubove u borbi za deo evropskog neba i nadamo se da će nam u skorije vreme žreb doneti neku od svetskih ekipa u Beograd.



Ekipa tima Take 2 se potrudila da nam proizvede igru koja JESTE Liga Šampiona. Intro odličan, početak obećava, a kakav je ostatak? Tu je pet jezika liga u kojima se igra najbolji fudbal u Evropi, a timovi iz lige Šampiona su kao i u Uefinom "šeširu" podeljeni u 4 kvalitativne grupe. Tu su sve trideset i dve ekipe iz ovogodišnje Lige Šampiona.

Pored svih klubova učesnika ovogodišnje Lige Šampiona tu su i stari šampioni - Ekipe SVIH osvajača kupa šampiona od 1955 do sada. Mislim da je ovo prvi put u svim igrama da je tim Crvene zvezde iz '91 kompletan, i da su imena prve jedanaestorice fudbalera prava, i taman kada sam se oduševio poznavanjem fudbalske istorije od strane Take 2 Interactive-a kad ono... na klupi za rezerve pored Vlade Stošića, Radeta Tošića i ostatka ekipe tu su i misteriozni Jovanović, a zatim i čitava plejada nepoznatih i izmišljenih likova koji su zauzeli mesto Ratkovića, Kanatlarovskog, Bolića, Radosavljevića, Kaluđerovića ... tu su Renov, Irinov, Ovenov, Stikinov, Perinov, Werinev i Yereniv. Izgleda da se Evropa NIKADA neće pomiriti sa činjenicom da u toj ekipi NIJE bilo stranaca i da im nisu bili potrebni nikakvi Bugari sumnjivog porekla da bi ostvarili najveći uspeh u istoriji Jugo - fudbala !

Ocene fudbalera izražene su u opsegu od 1 do 15 i nisu baš vrhunski prikaz onoga što predstavljaju (ne slažem se sa većinom ocena), a u dobrim ocenama prednjače igrači iz ekipa koje ne postoje!

Tu su 23 autentična stadiona širom Evropea, i po prvi put stadioni nisu predstavljeni samo svojom unutrašnjošću, već prenos počinje prikazivanjem spoljašnjosti. Moguće je podešavati i Game speed koji se kreće u rasponu od 50 do 150 (!) i match length za koji je vezan i prvi kuriozitet - po prvi put na PS 2 moći ćete utakmicu da igrate realnih 90 minuta. Vreme za odigravanje utakmice može biti od podnevnog do večernjeg, a vremenski uslovi su odlično urađeni i na žalost NE utiču na dešavanja na terenu (Ah, još je Micro Soccer za Commodore bio drugačiji po tom pitanju, ali izgleda da je jako teško misliti i na uticaj vremenskih uslova na dešavanja na terenu). Trava na različitim stadionima varira od braon-žute (Santiago Bernabeu) do zelenkaste (Engleski stadioni), publika je odlična, najava utakmica počinje ženskim glasom, koji govori uopštenosti vezane za meč koji vas čeka, a kasnije komentar prepušta Guy-u Norberiju za koga je ocena čista desetka !!!

Sve je na najvišem nivou, ali izgleda da je najmanje računa povedeno o tome kako će utakmica izgledati. Fizika kretanja lopte je očajna, šutevi igrača toliko baletanski i nestvarni, dueli igrača kao da je u pitanju Labudovo jezero, a ne utakmica Lige Šampiona. Goša ... goša je priča za sebe. Ponekad je interesantnije gledati idiotsku reakciju svog golmana nego ne primiti gol.

I ako baš ne morate nemojte se zamarati UEFA Champions League-om, jer ima boljih načina da provedete svoje vreme.

1 - 4 igrača

Vibracije

Analogna kontrola

Ime: UEFA Champion League
Izdavač: Take 2
Sistem: NTSC
Žanr: Fudbal

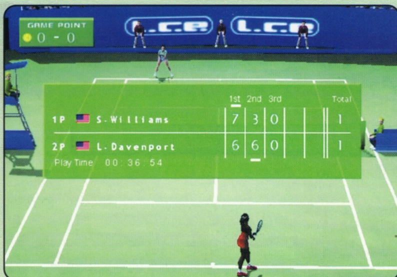
PS2 PlayStation.2





Igor Simić

# WTA TOUR TENNIS




Prošlo je puno vremena od kako smo imali prilike da igramo neku igru čija je tema beli sport. Naime, dešavanja u tenisu skoro da su završena pojavom Virtua Tennisa za Dreamcast, jer je ovo igra koja spada u do sada najbolje sportske simulacije. Igrajući skoro perfektni Virtua Tennis, provodili smo dane u blagostanju i bili zahvalni što postoji jedna tako dobra igra u svetu simulacija sportova. Skoro godinu dana je prošlo od opisa Roland Garrosa za PS 1 koji nas je delimično razočarao, a onda se pojavljuje WTA Tour Tennis i moje razmišljanje je, normalno, krenulo u pravcu - Ah, treba da se opiše još jedna poluigra i opet to treba da uradim ja... Ali, ne lezi vraže, igra nije ni razočaranje niti poluprofi i sada mi je veoma drago što sam baš ja taj kome je pripala čast da opiše novo Konamijevo čudo! Da, da, čudo jer je igra toliko "zarazna" da ćete već posle samo nekoliko gemova i navikavanja na kontrole shvatiti da protivnika (dobro sad - protivnicu) želite da nadigrate i pobedite, a onda kreću i prve nervoze vezane za promašaje, pa onda pokušavate da se izborite s položajem i brzinom loptice, pa shvatate da imate šansu za trijumf u tajmbrejku i... shvatate da ste zaslužili pobedu u meču koji je trajao SAT i DVADESET minuta!

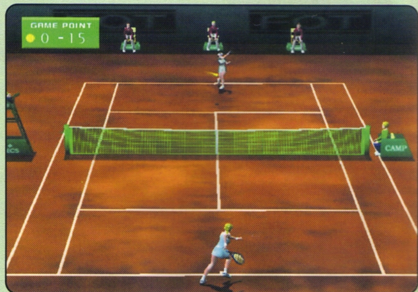
Kao da to nije ništa, eto toliko brzo vreme prolazi dok igrate WTA Tour Tennis.

Ovoga puta je tu dvadeset prvoplasiranih dama svetskog tenisa, zapravo dvadeset i jedna, ali Venus Vilijams treba otvoriti pobedom na nekom od Grand Slam turnira. Igra se na turnirima iz serijala Super 9 što znači da su obuhvaćeni svi najvažniji turniri ženskog tenisa, a na samom početku možete igrati samo na turnirima u Tokiju i Montrealu. Pobedama otvarate druge turnire i povećavate svoje izglede za zauzimanje prvog mesta na WTA listi.

Veoma je interesantan Tour mod jer je on neka vrsta Career moda gde igrate i manje turnire, bivate nagrađeni za uspehe - bodovima i finansijski i stvarate sebi konkurenciju za Grand Slam turnire tokom godine. Cilj je da posle više od dvadeset godina (ako se ne varam, poslednji put je to za rukom pošlo lezbo-zvezdi svetskog tenisa, Martini Navratilovoj) osvojite sva 4 Grand Slam turnira u jednoj godini, a poželjno bi bilo da "uzmete" i Masters jer je finansijska podloga više nego interesantan motiv za ovaj turnir i da budete prvi na WTA listi. Dakle - Wimbledon, Roland Garros, Australian Open i Flushing Meddow kao i svi najveći turniri ženskog tenisa, svaki sa autentičnom podlogom koja UTI-






1 - 2 igrača

Memorijska karta 133 KB

Digitalna kontrola

Analogna kontrola

Vibracija

Multilap 1-4 igrača

PlayStation.2

Ime: WTA Tour Tennis
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija




ČE na kretanje loptice i na način vašeg igranja... Prvih dvadeset dama svetskog tenisa sa pravim imenima i likovima koji baš liče na one iz real lifea... Odlično urađeni stadioni na kojima se mečevi odigravaju... Svađe sa sudijom oko spornih poena... Publika koja je u prvim kolima manjih turnira mestimična, a kasnije toliko realna i glasna da ponekad pomislite da ste na fudbalskom meču, a ne na teniskom... Povici iz publike koji vas bodre po IMENU (Monika, Monika!!!) i glas glavnog sudije za koji nemam nikakvih zamerki... Karakteristično stenjanje igračica koje udaraju loptu (ono Monikino famozno vikanje prilikom udaranja loptice zbog kojeg na svom debiju na Vimbldonu nije odigrala nijedan meč na Central Courtu)... Izvanredna fizika kretanja igračica i loptice... Taktika pojedinih igračica koje se trude da nametnu svoju igru... Igranje u DUBLU!!! Potpuno neverovatne kontrole koje nisu toliko teške, ali su neverovatno realne i analogne... Učešće na Egzibicijama i turnirima van Tour moda... Čini mi se da bih mogao da nabrajam dobre stavke u ovoj igri još dugo, dugo, ali čini mi se i da je jedini način da se uverite u kvalitet da i sami probate i osetite ono o čemu vam govorim. Ako treba napraviti neku generalizaciju ili poređenje, igra je teniski ISS. Toliko je kvalitetna i neiscrpna da je možete s uživanjem igrati danima i danima i želeti još, i još, i još... i tako u nedogled. Plašim se za svoju budućnost jer nabaviti PS 2 i ovu igru znači odsustvo svih onih malih (i velikih) stvari u životu koje nisu obavezne. Razlog je jednostavan - SVE vreme koje možete provodićete uz WTA Tour Tennis. Uživajte!









# Kako da nabavite neki od starih brojeva bo'nus-a LAKO



Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve **2, 3 i 7**!

Nabavite komplet brojeva 2-7 i ceni od samo




**KOMPLET od 2-10 broja je samo 530 dinara + PTT!**

**Telefoni redakcije:**

**011/340 77 12, 340 77 36**

6 KM, C. Gora 3 Eur, 180 DEN

THe GaMe®

04:

**100 % PC • Na 108 strana**

Jednom mesečno na kioscima blizu vas.
U najnovijem broju izdvajamo opise PC igara:

**Disciples 2: Dark Properchy • Tiger Woods PGA 2002 • UEFA Champion League • Strike! • Mail Tycoon**

Od hardware-a smo opisali:

**GeForce4 • AMD - Intel 1:1**
***Nomak: Kućni multimedijalni centar***

**Broj 40 na kioscima 28. III 2002.**

Portažite ga na kioscima blizu vas, kod kolportera i u boljim CD klubovima.



THe GaMe®

IGRE:
Disciples 2: Dark Prophecy

IGRA MESECA:

HARDWARE
GeForce 4
AMD - Intel 1:1



Mihailo Tešić

# ECCO THE DOLPHIN
## DEFENDER OF THE FUTURE

Ecco the Dolphin: Defender of the Future je jedna sasvim posebna riba (tj. sisar, haha). Igra koja vas stavlja u ulogu delfina i u kojoj 99% vremena provodite u sasvim osobitom 3D svetu podvodnih prostranstava zvuči zaista drugačije od ostalih 3D akcija iz trećeg lica. No, Ecco je pravo osveženje žanru, jer voditi delfina pod vodom nikako nije isto kao voditi Laru krovopentraljku - sloboda kretanja dobija sasvim novo značenje kada plivate.



Radnja igre se događa u dalekoj budućnosti u kojoj su delfini postali inteligentni i u saradnji s ljudskom rasom nanovo izgradili civilizaciju na planeti Zemlji, civilizaciju koja se razvija zajedno s prirodom a ne protiv nje, kao ova sadašnja, civilizaciju koja je krenula na put do zvezda i tamo susrela protivnika koji može da shvati samo jezik uništenja. Ipak, protivnik je pobeđen, ali Zemlja se našla u opasnosti jer je jedan protivnički brod uspeo da svojim padom ošteti čuvara, veliki kristal koji je generisao odbrambeno polje oko planete. Tu u priču ulazi Ecco, mladi superdelfin koji u svojim... perajima drži sudbinu zemaljskih rasa i koji mora da nađe delove raspadnutog čuvara. Kontrola je u igri možda malko teža, ako ništa drugo onda zbog sasvim posebnog osećaja za orijentaciju koji ova igra zahteva da razvijete: veoma je teško snaći se pa još i naći nešto u okolišu po kome moćete slobodno da se krećete u svim pravcima, da se zavlačite po šupljinama, tunelima, ispod stena... Naravno, nivoi su ograničeni: pored prirodnog ograničenja (dno i površina mora), mnogobrojne stene (a ponekad i nevidljivi zidovi) će vam pokazati kada ste došli do kraja prostora koji su programeri osmislili.



Rekosmo da su kontrole malo teže svarljive... ali su zato delfinske! Da bi se Ecco pokrenuo, morate da "pumpate" x, a kada postignete zadovoljavajuću brzinu, samo ga držite. Na kružić Ecco se zaleće unapred, što je korisno kada treba da uhvatite neku ribicu i time obnovite energiju, da zveknete protivnika ili da spektakularno iskočite na površinu ne biste li uzeli vazduha (Delfini moraju da dišu, znate. Donji od dva "bara" u levom gornjem uglu vam predstavlja količinu vazduha). Isprva ćete jurišima često promašivati, skretati prejako, a da ne govorim o potpunoj dezorijentaciji kada iskočite iz vode da biste udahnuli, pa kada ponovo upadnete, nemate POJMA u kom ste pravcu išli i u šta sada gledate.



Kada se naviknete na komande, možete da počnete da se oduševljavate tečnim pokretima našeg delfin-junaka. Ecco je predivno animiran, kreće se kao pravi, ma kao riba u vodi i savršeno se uklapa u već predivnu okolinu. Podvodna prostranstva izgleda imaju hipnotičko dejstvo na ljudsku psihu. Možda su jedino dubine svemira fascinantnije, nepoznatije i strašnije... Gledajući Ecco the Dolphin, zaista se osećate kao da ste delfin, tamo u nekom prelepom dubokom plavetnilu... Dobro je što igra izgleda tako lepo jer bi bez grafike koja stalno oduševljava i skreće pažnju s činjenice da ne znate u ŠTA gledate živci veoma lako mogli otići na doboš onima manje strpljivima. Vizuelni dizajn i tehnička izvedba su odlični. Kretaćete se kroz toliko čudnih okolina - šarene stene, pesak, korali, alge, tuneli, pa zarđale olupine brodova, a pri kraju čak i unutrašnjost vanzemaljskih svemirskih brodova! I zvuk se savršeno uklapa i doprinosi atmosferi - bućkanje, zvuci sonara i dozivanja delfina i kitova, pljuskanje kada iskočite iz vode... Ma sve je neverovatno. Nekada će se kamera zaglupljivati, pogotovo u manjim prostorima, a da ne govorimo o borbi s nekim brzim protivnicima (kojih srećom nema puno). No, i to ćete nekako preživeti. Bitno je da ta kamera ima šta da pokaže. Sada shvatam zašto ljudi drže akvarijume i bulje u njih satima. I zašto na nekim TV kanalima noću kada nema redovnog programa puštaju snimak akvarijuma.





1 igrač

Memorijska karta 500 KB

Analogna kontrola

Vibracija

Ime: Ecco The Dolphin - Defender For The Future
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

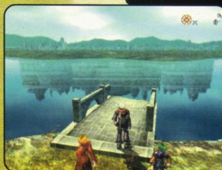
PS2 PlayStation 2



# FOREVER KINGDOM

Mihailo Tešić





Japanski akcioni RPG koji vas obori s nogu introom u kome se sve događa, sve pršti - akcija, magija, "romasna", napetost - pa vas zatim odmah baci u objašnjavanje sistema borbe, pa vas u igru uvodi dvema predugim cut-scenama u kojima likovi beskonačno pričaju, a kada igra počne... nekako ništa nije baš tako dobro kao što ste očekivali. Čak i kada vidite Help tj. objašnjenja terminologije i postupaka vezanih za borbu, predmete i njihovu međusobnu povezanost i srce vam preskoči zbog mnogobrojnih podataka (mada ni približno toliko kao u recimo Vagrant Story), pre ćete biti smoreni nego zadovoljni. Forever Kingdom je nastavak igre Evergrace, jednog od prvih RPG-ova za PlayStation2 koji je takođe bio akcioni RPG, ali mnogo sličniji gorepomenutom Vagrant Story, uglavnom zbog toga što ste vodili samo jednog baju, Dariusa, a nikako po kvalitetu. E, Darius se vratio i u Forever Kingdom, s tim što sada ima još dvoje pajtosa, tako da ćete kroz akciju voditi tri lika. U Forever Kingdomu je to prilično elegantno rešeno - vi vodite jednog od troje, a pritiskom na R1 menjate ko će to biti. Ostala dva lika vodi kompjuter, i to čak začuđujuće dobro kada dođe do borbe (van borbe će vas samo glupavo pratiti). E - borba. Dakle, vas troje pičite kroz 3D okruženje i nalećete na monstrume. Borbe se odvijaju u istom okruženju tj. nema nikakvog borbenog moda. Čim vidite monstruma - vi nabodite po iksiću, kvadratiću ili trogliću ili... Naime, x je komanda za običan napad primarnog lika (bilo to oružje za blisku borbu, daljinsko oružje ili magija), ali na ostala tri akciona dugmeta izvodite Palmira napade - po jedno dugme za svaki lik.





Da, da - iako se ostalo dvoje "sami od sebe" bore u fajtu (mada mi se čini da češće koriste guard nego što napadaju, ali to je OK - očekuje se od igrača da bude agresivan i da on naređuje napad) veoma je bitno da uvežbate napade sva tri lika, pošto samo tako sakupljate akcione poene koji vam omogućavaju da izvedete razne specijalne napade tj. kombinovane napade sve troje odjednom. Korišćenjem sva tri lika u napadu takođe možete mnogo lakše upropastiti svakog protivnika, pošto ravnomernim pritiskanjem sva tri dugmeta vezujete "comboe": jedan nabode monstruma i baci ga u vazduh, drugi ga sprži u vazduhu magijom i treća ga zakuca bumerangom. Dok god pogađate, možete da nastavite s komboom, teoretski u nedogled.





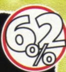
A praktično? E, u praksi ovo malko pada u vodu, ponajviše zbog kontrola. U fajtu to nažalost ume da bude pogubno, pošto prateći lik nekada ode malo van vidokruga koji kamera zahvata, a vi tek kada želite da nastavite kombo, skapirate da je okrenut u pogrešnom pravcu i da taj napad upravo odlazi u prazno. Problematično je i to što imate samo jednu energiju za sva tri lika (ovo je objašnjeno pričom - kao, vaši životi su sudbinski povezani, pa kada jedan umre, umreće sve troje), tako da se lako može desiti da umrete iako niko nije udario baš lik koji vi vodite - stoga se lečite često.

Vi tako napredujete sakupljajući Palmira kristale a na retkim save pointima možete otići i u prodavnicu gde se kupuje ozbiljna oprema. Postoji nekoliko klasa oružja (mačevi, koplja, bacačka i dvoruka oružja) i svaki lik je loš s nekom klasom. Svako novo oružje drugačije izgleda i ima nekakav drugačiji napad, a oklopi (za tijelo, glavu i udove)... Pa, ono što je prilično simpatično u vezi s oklopima je to što kod prodavca možete da se raspitate "kako vam stoji", što se naziva Fashion Ranking. U zavisnosti od kvaliteta odjevno-oklopnih predmeta i od toga koliko ste ih lepo uklopili dobićete Fashion Ranking, a on vam donosi... bog te pita da li išta. Ali, slatko je što postoji.

Grafika u igri nije loša, ali teksture deluju prilično mrljavo i paleta boja okoliša je nekako sva tužna. Kamera je daleko, čime su tvorci pokušali da zamaskiraju manje detaljne teksture, a i poneku loše detektovanu koliziju. Sami likovi su lepo urađeni - Fashion Ranking ima veze, pošto se svaka promena u opremi ogleda na modelu lika! Zvuk je čudan. Uvodna muzika deluje nekako disonantno i uopšte nepravilno, ali je opet nekako... muzika. Ne znam da li da je kudim ili hvalim. Ostalo - glasovna gluma i muzika u igri - je sasvim korektno. Japanci.

Forever Kingdom je mogao da bude odlična igra. No, problemi koje sam (nadam se) iscrpno opisao prilično je opterećuju. Ovaj, već malko izanđao koncept akcionog RPG-a zahteva mnogo savesniju i originalniju obradu da bi igra zaista zasijala. Forever Kingdom baš ne sjakti.

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 3.5 | 3.5 | 3.0 | 4.0 |




1 igrač

Memorijska karta 100 KB

Analogna kontrola

Vibracija

PS2 PlayStation.2

Ime: Forever Kingdom
Izdavač: Agetec
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



Galeb

# BLOOD WAKE



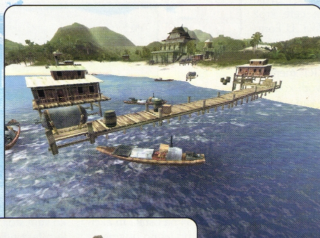
1 - 4 igrača

Memorijska kartica

Ime: Blood Wake
Izdavač: Microsoft
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina




Akcione igre u kojima igrač upravlja naoružanim vozilom i tamani sve pred sobom nisu nikakva novost. Nakon igre Cel Damage, Xbox je dobio i Blood Wake, "krljačinu" u Twisted Metal fazonu u kojoj igrač upravlja borbenim čamcem. Nalazite se u ulozi do zuba naoružanog pirata koji vodi borbu protiv ozloglašenog brata koji se jednom prilikom namerio da ga "nasmrt ubije". Ljutiti burazer se latio čamca i krenuo da uništi bratovljevu organizaciju tako što će mu eliminisati ljude, uništiti opremu, preseći linije snabdevanja, maznuti devojku... dobro, devojka se ne pominje, ali i bez nje ćete imati pune ruke posla, uništavajući materijalna dobra u vrednosti spoljnog duga Jugoslavije. Blood Wake je, u osnovi, podeljen na dva dela - na single player kampanju i režim za više igrača. U solo varijanti ćete dobiti adekvatno opremljen čamac i zadatak koji treba izvršiti na predviđen način.





Mogućnost snimanja pozicije u toku misije ne postoji, već se vaš napredak beleži tek po okončanju nivoa. S obzirom na to da je igra poprilično teška, bićete prinuđeni da često prolazite kroz isti scenario, što na kraju može da dosadi. Priličnu štetu igri nanosi i problematičan fizički model. Programeri su se, po svoj prilici, trudili da naprave igru koja će biti na prelazu između arkade i realistične simulacije vožnje na talasima, ali su je završili upravo tamo gde ne treba - na pola puta. Pre svega, nerviraće vas lakoća s kojom će se vaš čamac prevrtati na većim talasima, kao i momentalni gubitak kontrole kada budete sekli talase koje stvaraju protivnički čamci. Pri najmanjem sudaru ćete poleteti nebu pod oblake, a svaki put kada se desi da se nasučete, bićete ispunjeni tolikom dozom frustracije da ćete poželeti da pojedete luster. Ironično je to što je upravljanje čamcem svakakvo samo ne realistično, pa bi daleko bolje bilo da su se pametnjakovići držali oprobanog arkadnog sistema, kakav je korišćen u, recimo, Wave Raceu. Blood Wake je, i pored nabrojanih nedostataka, prilično zabavna igra. Borbe se, kao i u većini sličnih pucačina, uglavnom svode na besomučno kruženje oko neprijatelja, uz neprestano napucavanje. Kontrole su dobro organizovane i na njih se lako i brzo navikava. Što se oružja tiče, u svom arsenalu ćete u većini misija imati torpeda i statične mitraljeze, dok su raznorazna poboljšanja, dodaci i slične džidžabidže rasejane svuda po mapi i ima ih sasvim dovoljno da nikada ne ostanete bez municije.

Najbolji element igre jeste režim za više igrača, u kome se mogu suočiti najviše četiri "živa" igrača i nešto kompjuterski vođenih likova koji uglavnom služe kao topovsko meso. Postoji čitav niz opcija koje se uglavnom svode na solo i timski deathmatch, a osnovna zamerka se odnosi na prilično jadan početni izbor čamaca i režima, što u multiplayer varijanti ne bi trebalo uopšte limitirati. Naime, da biste otključali sve čamce u igri, morate da završite neke solo misije koje će otkriti i nove režime. Neki multiplayer modovi će biti dostupni tek kada završite neku kasniju misiju na težem nivou, što je potpuno nepotrebno ograničenje, priznaćete. Vizuelno, Blood Wake deluje veoma lepo. Voda izgleda odlično, a efekti talasanja naprosto veličanstveno - još kad vas ti isti talasi ne bi toliko nervirali... Dizajn nivoa je kvalitetan i raznovrstan, kao i okruženje u kome se odvijaju borbe. Čamci su detaljno iscrtani i deluju "kao pravi", a tu je i niz specijalnih svetlosnih efekata koji začinjavaju inače veoma prijatnu sliku. Zvučna podloga je nešto slabija od grafike, ali, može se reći, korektno je odrađena.

Iako Blood Wake ne pripada kategoriji jednog Twisted Metal Blacka i obiluje problemima, postoji mnogo elemenata koji će nesumnjivo privući pažnju mnogih igrača, bilo da su eksplicitni ljubitelji ove podvrste igara ili su jednostavno željni dobre akcije.

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 4.5 | 4.5 | 4.0 | 4.0 |

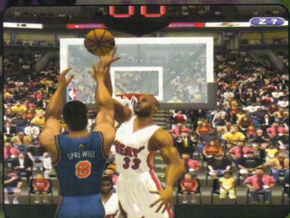
82%

# NBA COURTSIDE 2002



Galeb

Dok fantastični NBA2K nije ugledao svetlost dana, simulacije košarke na konzolama su svojim kvalitetom debelo zaostajale za simulacijama fudbala, hokeja, pa čak i bejzbola. Loš fizički model i plitak AI u košarkaškim igrama polako postaju stvar prošlosti, a kvalitetne simulacije svake godine dolaze u sve većem broju.



NBA Courtside 2002 je trenutno jedna od najatraktivnijih simulacija košarke na tržištu, koja, nažalost, ne drži korak s aktuelnim standardima. Osnovni problem leži u AI rutini, nedovoljno dobro definisanom okviru ponašanja kako protivnika tako i saigrača. Kompjuterski vođeni igrači u zoni napada funkcionišu prilično dobro, dok u odbrani deluju kao nepovezana grupa klinaca iz komšiluka, što se može reći i za saigrače koji praktično ne pružaju nikakvu podršku u odbrani. Zbog svega toga kompjuter može imati solidnu prednost, posebno na najvećem nivou težine. U "easy" režimu protivnici su toliko nespretni da će vam izmamiti osmeh - često gube loptu, promašuju zicer i prave slične gluposti. Nivo "normal" je interesantniji, mada ćete i tu, posle samo nekoliko probnih utakmica, pobeđivati kao od šale. "Hard" je već nivo na kome ćete se mučiti, ali i nervirati - računar tada jednostavno ne greši, a vaši saigrači i dalje statiraju u odbrani. Nezgodno, mora se priznati.





Kontrolni sistem je dobro zamišljen, ali prilično traljavo realizovan, pa su dodavanje lopte i zamena aktivnog igrača problematično neprecizne akcije. Ipak, korišćenjem analognih kontrolera dodavanje može biti izuzetno brzo, što je od velike koristi pri izvođenju napada. Raspored tastera i princip kontrolisanja lopte su pojednostavljeni u najvećoj mogućnoj meri, tako da navikavanje na igru ne traje više od sat-dva, nakon čega se sve svodi na brze reflekse. Pored kontrola, i sama igra deluje nekako letargično - igrači se kreću i reaguju sporije nego što bi trebalo i to čine konstantno, što znači da problem nije u niskom framerateu i preopterećenosti grafičkog procesora, već i u samom kodu igre.

Grafika, uzimajući u obzir realne mogućnosti GameCubea, ne predstavlja ništa spektakularno, ali se ipak ističu sjajno modelirani igrači - treba samo videti Stojakovića i Divca i sve će vam biti jasno. Za pohvalu su i animacije, posebno šarmantni potezi poput provlačenja lopte kroz noge i driblanja, kao i veoma dobro odrađeni efekti refleksije i simulacije prirodnih materijala (parketa, elemenata u pozadini i slično). Interesantna je i opcija za kreiranje sopstvenih igrača, u okviru koje se može podesiti sve što vam padne na pamet.

Režimi igre su manje-više standardni za ovaj tip simulacija, a jedino se ističe interesantno takmičenje u šutiranju trojki, u okviru All-Star utakmica, u kome za 60 sekundi iz 25 pokušaja treba postići što više pogodaka. Zanimljiv je i arkadni režim, u okviru kojeg se igra ulični basket po sistemu tri na tri, ali on ne donosi bogzna šta novo i neodoljivo podseća na prastari NBA Jam. Ono što apsolutno zaslužuje kritiku jeste očajno loš komentar, retko zapušten element u sportskim simulacijama koji ovde naprosto kvari utisak. Zvučna podloga u celini može da dobije prelaznu ocenu.

NBA Courtside bi, po nekim arhaičnim merilima, bila veoma dobra igra. U ovom trenutku, međutim, ostaje samo da se nadamo da će nastavak doneti preko potrebna poboljšanja i učiniti ovaj naslov začetnikom najboljeg serijala košarkaških simulacija na GameCubeu. Potencijali za tako nešto vide se već sada.

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 2.0 | 4.0 | 3.0 | 3.5 |

72%

1 - 4 Igrača



Memorijska Kartica

Ime: NBA Courtside
Izdavač: Nintendo
Sistem: NTSC
Žanr: Sportska simulacija





Igor Simić

# SEGA SPORTS NHL 2K2




Pozdrav ljubiteljima najbrže igre na svetu! Dočekasmo, eto, da se posredstvom stranica našeg omiljenog časopisa ponovo sretnemo, ovog puta POSLE najsramotnije zimske olimpijade ikada viđene - Salt Lakea 2002! Najsramnije zbog izmenjenog teksta Džordža Buša prilikom otvaranja (Simpatični čika je sebi dao za pravo da uđe u istoriju olimpijskih igara. Cilj ostvaren, način - nebitan !), zbog beznednosnih mera koje su Amerikanci sprovodili (razlozi su svima poznati), zbog neverovatno pristrasnog suđenja u situacijama kad god je to bilo mogućno... doping afera, IZMIŠLJENIH doping afera ... i svih propratnih događaja koji su prvi put otkako se olimpijske igre održavaju bili ponekad i važniji od događaja na sportskim borilištima! Prvi put nije bilo najvažnije ono - brže, više, bolje (olimpijski moto), već samo da Ameri osvoje što više medalja, nema veze kako... i tako se posle oduzimanja zlatne medalje ruskoj takmičarki u skijaškom trčanju zbog povećane količine hemoglobina u krvi iako nijednom doping kontrolom NIJE pronađena nijedna supstanca koja bi na to mogla da utiče, a zatim i posle sramotnih ocena u finalu ženskog umetničkog klizanja gde je ponovo oštećena ruska takmičarka, desila i KRAĐA (ne postoji bolji izraz za ono što se dogodilo na terenu) sudija u polufinalnom meču turnira u hokeju na ledu (nikako mi nije jasno kako se dogodilo da meč između USA i Rusije na tlu Amerike sudi AMERIKANAC!!!) i... normalno je da su Rusi posle svega želeli da napuste olimpijadu, ali ponovo je u njima proradio duh olimpizma i, iako su znali da će šansu za revanš imati tek za četiri godine, rekli su: Vidimo se 2006!




Baš ova poslednja stavka (krađa na hokejaškom turniru) poslužila je kao motiv za igranje još jedne igre iz serijala 2K2 - NHL 2K2. Pa kakav je to sada motiv? Pitate se kako ćemo ispraviti olimpijsku nepravdu igrajući NHL? Ispravićemo je tako što je igru NHL 2K2 mogućno igrati i u reprezentativnom modu, a dalje znate - uzmete Ruje i praši po Amerima!!! Doduše, niko ne kaže da će biti lako, jer se SEGA (opet Amerikanci) potrudila da reprezentaciju svoje zemlje predstavi kao najjaču, ali rekoh, eto vam sjajnog motiva.

Na uvodnom skrinu "sačekaće" vas Kevin Druri - čovek koji je pogotkom u produžetku finalne serije protiv New Jerseya (kojeg sam bodrio iz sve snage) Colorado Avalanchesima doneo još jedan Stanley Cup, a sebi platu od 5 miliona zelenih novčanica u novoj sezoni. Dakle, simpa uvodni skrin, a onda main menu po dobrom starom već oprobanom receptu - preuzet iz NBA 2K1. Znači, u main menu imate SVE što je potrebno za igranje dobre sportske simulacije i u svim tim opcijama veoma je lako snaći se (što je možda i najbitnije) - tu su Tournament, Season, Playoffs... ma sve, lepo sam rekao. NHL 2K2 od osobina koje bi trebalo istaći ima veoma dobar Customize mod gde ćete s uživanjem i lakoćom napraviti lik koji liči na vas (i verovatno igra hokej bolje od Vejna Greckog u najboljim danima), a samo će vaša skromnost (ili bolje reći neskromnost) odlučiti o tome da li ćete napraviti prvog igrača iz Jugoslavije koji će igrati u nekom od NHL timova ili legendu hokeja na ledu (čekaj, ovaj, da li smo mi to još uvek u D grupi svetskog hokeja ili smo se prošle godine izborili za mesto u C grupi?) koja je do sada čučala skrivena u nekom od YU hokej timova (sada ih je 4 ako se ne varam), a sada je rešila da papanima iz NHL-a pokaže kako se igra hokej u Jugi! Ha, ha, ha... Šalu na stranu, Customize mod je dobar.




NHL 2K2 vam pruža mogućnost da hokej igrate po pravilima koja sami odredite kontrolišući najveće zvezde današnjice, a da vi njima (zvezdama hokeja) ne biste ostali dužni, naučite

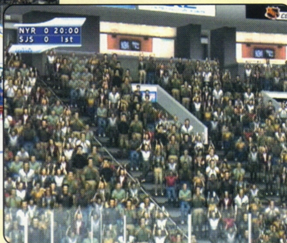



1 - 4 igrača

Ime: NHL 2K2
Izdavač: SEGA Sports
Sistem: PAL
Žanr: Sportska simulacija

Dreamcast

pravila - nije teško, verujte mi. Mogućno je podesiti i strogost sudija i učestalost tuča na terenu, isto kao i povreda... Najbitnije opcije koje možete podesiti u Settingsu su manuelno menjanje postava na ledu (ofanzivnih, defanzivnih, power play, golmana...) i manuelno kontrolisanje golmana što vam u prvih tridesetak dana igranja nikako ne bih preporučio jer će vam se često dešavati da pak ne vidite ni tokom igre, a kamoli prilikom šuta! Kada se odlučite za mod igranja i podesite sve potrebne i nepotrebne parametre, sledi nešto što bi bez ikakvih problema moglo da prođe kao pravi uvod u TV prenos NHL utakmice - tu su gledaoci, najava announcera, najava komentatora, himna (odnosno njen završetak)... sve kao na pravoj utakmici, a grafika taman toliko kvalitetna da sve što vidite ima smisla. Pre meča komentatori Alex Crane i Bob Miller, koji je u ulozi stručnog konsultanta, najaviće neke od duela koji će verovatno odlučiti utakmicu i predstaviti u kratkim crtama najbolje igrače oba tima, a zatim







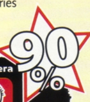
kreće šou na ledu! Klizanje, kontrolisanje paka, udaranje protivnika, hmmm... nije loše, čekaj da vidimo pokrete prilikom šuta - malko izveštačeni, ali čini se da je u tom domenu mogao biti napravljen veoma mali pomak... interesantno... da vidimo reakcije golmana - WOOoohohhhhooow... izvanredno, nema šta, da vidimo dalje... pokreti i reakcije igrača prili-




kom međusobnih sudara... odlično, fizika kretanja igrača i paka... sjajno, sjajno, ohoho, sudije su tu... kao pravi, nemam zamerki... sudari sa ogradom... ehhh tu je moglo malo više da se učini po pitanju elastičnosti ograde i čvrstine igrača koji u nju udaraju ali nije ni ovako loše... pasovi... odlični, i vreme-nom se dlanovi zagrevaju, a vi sve više i više postajete deo onoga što se dešava na terenu, u toj meri da ćete već posle desetak minuta igranja uhvatiti sebe da vičete na ekran tražeći od sudije da primeti i sankcioniše grubu igru protivnika. U našem slučaju to je izgledalo otprilike ovako: Alo, sudija, skini naočare za sunce i stavi one za daljinu, ne vidiš ništa! Pa zatim: Somino ćorava, pa je l' treba da mi polomi nogu da bi ga isključio na 2 minuta, ovo je hokej, a ne Taekwondo! Dalje komentare o tome da sudija treba da gleda teren, a ne plavuše iz publike ćemo preskočiti.

Atmosfera igre je, znači, na najvišem nivou. Igrivost je takva da ćete želeti još jednu partiju, i još jednu, i još jednu, i tako u nedogled. Grafiku i zvuk ne bi trebalo komentarisati, a možda i jedini minus ove odlične igre jeste to što kameru ne možete okretati po sopstvenom ukusu (po ugledu na NBA 2K2). Želim vam sjajan provod uz NHL 2K2 i... ako volite da slušate muziku dok se igrate, ubacite Hendžu (Jimia Hendrixa) i uživajte do kraja uz Wind Cries Mary!!!










Mihajlo Tešić

# ADVANCE WARS™



Serijal strategija čija je kulminacija Advance Wars star je skoro koliko i sam Game Boy. Sada je najzad došlo do toga da nam iz Nintenda stigne jedna Wars igra koju je skoro nemogućno ispustiti iz ruku. Ko voli potezne strategije, ko pati za takvom vrstom igara i plaši se da su 3D i ril tajm definitivno ubili, zakopali i odigrali kan-kan na grobu koncepta potezne strategije - više ne mora da brine! Potezne strategije su našle svoj dom na Game Boy Advanceu! Neverovatno je koliko sati zabave mogu da pruže jedan malecki kertridž i dve baterije pride (uz Advance Wars sam se i definitivno uverio koliko dugo mogu da potraju dve alkalne baterije od 30 dindži po komadu... Igram misiju i znojim se: crći će, evo svetlo za baterije je crveno već... sat. Hajmo na sledeću misiju - još sat-dva... Majko, pa ovo još traje! Kada je GBA najzad izdahnuo, shvatio sam: 1) da se pozicija može snimiti usred bitke te da je moj strah bio izazvan ko zna kakvim halucinacijama i 2) da nemilice teram Advance Wars više od 10 sati. S isključenjima. Ali ipak - s istim baterijama sam pikao Doom, a bogami i Spidermana!)








Dakle, Advance Wars je potezna strategija. Za GBA. Japanska! Kada ljudi ulože svojski trud, kada sve lepo izdizajniraju, izplejtestiraju, odmere i odvagaju, pa još kada se zovu NINTENDO - postane očigledno da za dobru igru nije bitna grafika i broj megaherca i gigabajta. A Advance Wars je to bez ikave sumnje. Iako deluje krajnje jednostavno i lako za savladavanje, sve finese i izazovi postaju jasni kako vas igra sve dublje uvlači u dalje misije. Na početku ste ograničeni samo na trening misije kojih ima čak 13 i koje vas polako uvode u svaki aspekt igre. Taj zadatak je poveren slatkoj manga-plavuši (uopšte, svi likovi u igri su potpuno kao iz japanskih crtaća, sa tupavim komentarima: "Argghhg! Pobeda je sledeći put moja!" i sl. te vam se čini da je ovo strategija za decu. Ali, neee...) po imenu Elle koja je vaš glavnokomandujući. Ona vam uporno i postepeno objašnjava sve - od toga kako pokretati jedinice i kako s njima napadati, preko specifičnosti svake jedinice i terena, pa do sposobnosti koju ima svaki glavnokomandujući i uticaja "fog of wara"!

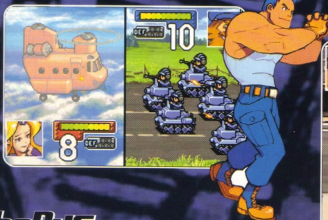


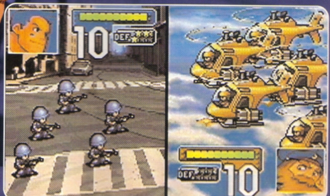
Dakle, mape su podeljene na polja (koja postaju očigledna tek kada izaberete neku jedinicu i pokaže vam se koliki je njen radijus dejstva). Od terena postoje ravnice, putevi, planine, šume, obala i more. Svaka jedinica ima različito kretanje (izraćeno u poljima), ali ne mogu sve da se kreću po svim vrstama terena, a teren vam može pomoći i u odbrani (nije isto kad ste na Lovćenu i kad ste na Pasjoj poljani). Jedinice su mnogobrojne: pešadija (i bazukaši), laki i teški tenkovi, artiljerija (domet 2-3 polja) i raketna artiljerija (domet 3-5 polja), transporteri (koji i snabdevaju jedinice gorivom i municijom - da, da, i toga ima), pa letači: helikopteri, lovci, bombarderi (i adekvatna PVO), pa brodovi i podmornice... Aiii. Tek kada uvidite šta vam sve stoji na raspolaganju, možete početi da razmišljate o tome koje jedinice su dobre protiv kojih (lovac će da upropasti bombar-



Ime: Advance Wars
Izdavač: Nintendo
Žanr: Strategija

GAME BOY ADVANCE







der, ali uopšte ne može da napadne zemaljske ciljeve i slično). Srećom, pritiskom na R dugme dobijate iscrpne podatke o izabranoj jedinici ili o komadu terena. Kada odlučite gde da pomerite jedinicu, ako joj se neki protivnik nađe u dometu - napadajte. Ekran se pretopi u onaj divni retro prikaz: jedna jedinica s jedne, druga s druge strane, napadač opali, pa branilac uzvrati. Kao u Battle Isle, majko! (Battle ŠTA? Ko se još toga seća?) Kasnije ćete saznati da postoje i gradovi koje samo pešadija može da zarobi, a koji vam donose prihod od 1000 para dnevno, a i snabdevaju jedinice. Prihod? Ah, da - vremenom nećete samo dobijati gotovu armiju na početku misije, već ćete imati fabrike,







aerodrome i luke u kojima gradite svoje trupe, a sve to od prihoda koji ubirate od osvojenih gradova! Ludilo! Kada kažete "kraj poteza", nastupa protivnik i tako naizmenično, sve dok jedan ne bude izbrisan s bojnog polja ili dok ne padne nečiji glavni štab.

Uh. A tek smo zagrebali površinu. Igra ima i kao neku priču. Vi ste u ulozi novopostavljenog savetnika armije Orange Star koji za cilj ima da povrati teritorije pod susednom armijom po imenu Blue Moon. E, sad, ne bi ovo bila japanska igra da ne postoje likovi koji između misija izvode neku melodramu. Elle, vaš glavnokomandujući izgleda ima i nešto lično protiv šefa Blue Moon snaga, matorog Olafa (koji je nekada bio šef Orange Star snaga)... No, vi ste "samo" u ulozi savetnika (onoga što pomera vojsku), a u svakoj misiji će vam biti na raspolaganju i komandant koji je jedino bitan zato što ima neku posebnu "moć". Vaš prvi komandant, na primer, mladi Andy, je stručnjak za mehaniku, a moć mu je da svim jedinicama vrati 2 HP (svaka jedinica ima 10 HP. HP se mogu obnoviti ako jedinica dočeka kraj poteza u nekom gradu, ali ako ih sve izgubi, ćao, papa). No, da biste upotrebili moć, morate da sačekate nekoliko poteza. Kako napredujete kroz kampanju, dobijaćete nove komandante: Maxa (koji pojačava napad tenkovima), Sami (koja je stručnjak za pešadiju), a borićete se i protiv različitih zlotvora (kada sam već u drugoj misiji kampanje naleteo na baju koji dodaje snagu i domet artiljeriji, prosto nisam znao šta me je snašlo!).



Pa razne opcije: kada završite trening, otvara vam se kampanja, ali i tzv. war rooom - gomila mapa u kojima birate kog komandanta vodite i sukobljavate se protiv računara. Naravno, postoji još mnogo veća gomila mapa koje tek treba otključati! Tu je i opcija za više igrača: 4 komada, ili preko kabla ili (JUHUU!) svi na jednom GBA, potez po potez! A naravno, možete i sami praviti svoje mape, iživljavati se... Grafiku neću ni da pominjem - pogledajte sličice i sve će vam biti jasno. Dodaću da je muzika slatka, ali isto vam je i s njom i bez nje! Advance Wars je sjajna igra - grafika i zvuk to ne menjaju mnogo.



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 3.5 | 3.5 | 5.0 | 5.0 |

**90%**



Mihajlo Tešić

# SPIDER-MAN



Čovek-pauk je neuništiv! I to ne zato što je nadljudsko biće iliti superheroj! Ma jok, takvima se lako doaka (pitajte recimo Supermana kako se provodi poslednjih godina). Fora sa Spajdijem je što je već godinama popularan i van svake pameti uspeva da se održi u samom vrhu kada je popularnost superheroja nastalih u zlatnim godinama američkog stripa u pitanju. A u poslednje vreme Spajdi ponovo napada, jači nego ikada: pojavilo se nekoliko veoma dobrih igara s njim u glavnoj ulozi, a uskoro nas očekuje i holivudski megabudžetski spektakl (koji je trebalo da se odavno pojavi, ali su ga u tome sprečila dva nebodera koji su se pojavljivali u uvodnoj sceni filma, dva nebodera kojih sada više nema...) I eto i treće igre koja se diči imenom Spiderman a pojavila se u poslednje dve godine. Spiderman: Mysterios Menace. Pa, kakva je?

Reći ćemo vam da su je radili isti momci koji su radili Spidermana za Game Boy Color (zovu se Vicarious Visions). Znači da znaju znanje. A bogami i ovaj GBA je čudo, te su mogli da naprave samo bolji posao. Spiderman je veoma dobra i zabavna akciona platformica. Priča počinje kada istovremeno na tri mesta u gradu koji je Spajdijeva teritorija počnu da divljaju trojica dobro poznatih zlotvora: Rhino, Big Wheel i Hammerhand (kapa dole carevima koji su osmišljali negativce za Marvelove stripove - eto, i posle trideset godina oni su toliko debilno zli da su nenadmašno gotivni svakoj novoj generaciji). Kuda krenuti, gde se prvo mrežom baciti? Pa, na vama je da odlučite - šta vam se čini hitnije?
I tako se nastavlja dalje. Cela igra je strukturirana tako da možete po volji birati koji ćete nivo da igrate. Nelinearnost počinje tim prvim izborom od tri mogućna zadatka koji se kasnije granaju u mnoge druge misije/nivoe. Naravno, to što ste odabrali



jedan put ne znači da vam se oni drugi zatvaraju: kada završite s jednim zadatkom, možete se vratiti na neki od prethodnih koji ste u tom trenutku iskulirali iz već nekog razloga. Srećom, nivoa ima mnogo i dovoljno se često razlikuju načini na koje ih treba završiti: nekada je potrebno potamaniti sve protivnike, nekada nekog određenog protivnika (šefa, je li), nekada je dovoljno samo stići s kraja na kraj u jednom komadu ili što je brže mogućno.
Bar brzina i pokretljivost nikada nisu bili problem za čoveka-pauka. Možete da puzite po zidovima i tavanicama, da ispaljujete mreže koje koristite kao što Tarzan koristi lijane ili da njima pakujete protivnike. A ni protivnici neće ostati dužni. Pogotovo kada i oni nabave daljinsko oružje...
Naravno, vi ste veći baja, a vas čekaju i razna poboljšanja. Koja bi igra ovog tipa bila potpuna bez raznih dodataka i poboljšanja koje možete da pokupite.
Akcija je u Spidermanu izvrsna, tečna i pitka, čemu, naravno, doprinosi sjajna grafika. 2D "pogled sa strane" je odavno provaljen u platformsko-akcionim igrama, ali to nije bitno pošto je u ovoj sve urađeno baš kako treba. Grafika je odlična - Spiderman je animiran do detalja, protivnici (uglavnom) dobro izgledaju, a okoliš je kao iz realistično crtanog stripa. Već prvi nivo me je oduševio - lomatanje po zgradurinama koje se skroluju u nekoliko planova, kao u starim dobrim side-scrolling tabačinama. Što Spiderman: Mysterios Meance i jeste, da se ne lažemo.

Ime: Spiderman: Mysterios Menace
Izdavač: Activision
Žanr: Akcija

GAME BOY ADVANCE



| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 3.0 | 4.5 | 4.5 | 4.5 |

80%

# PETER PAN

# RETURN TO NEVER·LAND

Miloš Marković







Diznijevi crtaći imaju ubedljivo najveću gledanost na celom svetu. Upravo zbog ovoga brojne programerske kuće kupuju licencu, ne bi li napravile igru zasnovanu na priči iz nekog crtaća. Verujem da ste svi čuli za Petra Pana (Pretrpanog) i za njegove dogodovštine u Nedođiji. Takođe znate da je to bio jedan od najprodavanijih i najgledanijih crtaća sredinom devedesetih godina. Sada, skoro deceniju posle prvog dela, Dizni planira da napravi nastavak ove avanture, a promocija bi trebalo da bude upravo ova igra.

Priča je vrlo prosta i gotovo predvidljiva. Iz dana u dan u zemlji Nedođiji se apsolutno ništa nije dešavalo. To je bitno uticalo na raspoloženje Petra koji je jedini vid zabave nalazio u udaranju glave teškim kamenom (šala). Odjednom, gle čuda, dolazi Zvončica i kaže mu da je otkrila veliko blago zakopano negde u Nedođiji. Na Petrovo pitanje gde, Zvončica odgovara da postoji mapa. E sada, svi ste upoznali Kuku, pretpostavljam? Znate sigurno da je to jednoruki pirat čiji je jedini cilj da pomrsi račune Petru i osveti mu se (zbog ruke). Kuka prvi nalazi mapu, kopira je, a original seče mačem na četiri dela koje vetar odnosi na četiri kraja ove daleke zemlje.

Intro ne postoji već ćete završetak ove priče moći da vidite samo ako uspešno završite igru. U Indiana's Shopu možete pogledati sve movie clipove, u zamenu za izvesnu količinu dragocenih pera. Između dva nivoa možete pogledati kratku animaciju koja govori o tome šta se dešava na sledećem nivou. Ukoliko ih preskočite, ne mari, ionako ćete ih sve pogledati po završetku igre. Kada sam pomenuo međuanimacije, red bi bio da kažem da su iste visokog kvaliteta i da su majstorski odrađene. Moram uputiti kritiku izgledu Petra koji sada mnogo više podseća na Pinokija nego na Peru viđenog u crtaću.

S grafičke strane igra izgleda OK. Iako je tipična 2D platforma, pozadine su renderovane tako da izgledaju kao 3D. Ukoliko ste imali priliku da igrate Tarzana, onda znate o čemu govorim. Jedina bitna razlika je u tome što ne možete da promenite ugao posmatranja. Objekti su u igri vrlo prosti, a pozadine ponekad postaju monotone. Da li možete da zamislite scenu u kojoj je pozadina iz okruga Sirena ista kao i u rudniku, cccc.

Sam game play je donekle dobar. Treba obratiti pažnju na to da Petar može da leti, ali može da se spusti jedino na drvenu površinu (glupo, zar ne?). Ukoliko pak pokušate da ga prizemljite na neku drugu površinu, zatrešće vam se joypad (ukoliko posedujete dual shock) i oduzeti gram energije. Dalje, AI ne postoji. Protivnici će ići gore-dole, levo-desno ili cik-cak u zavisnosti od tipa. Ukoliko naiđete na pirata, moći ćete da primetite od 2 do 6 srca iznad njegove glave. Cilj je naravno da ga udarite nekoliko puta (onoliko puta koliko ima srca iznad glave). Neprijatelji će jednostavno jurišati na vas, a ako ih osakatite na samo jedno srce, krenuće da beže. Ovo može bitno da utiče na ocenu igre, u zavisnosti od toga kako na nju gledate. Ukoliko je u vašim očima ovo samo još jedna platforma, onda je ovo opravdano, ali ako je okarakterišete kao avanturu, onda ovo nikako ne valja. Naime, od samog ubacivanja CD-a u konzolu sve je urađeno kao neka avantura, počevši od glavnog menija koji predstavlja drvo, preko tutorijala, sve do prvog nivoa i prvog protivnika. Tada sve pada u vodu i gubi se avanturistički osećaj. Upravo zbog ove stavke, igra dobija ocenu koju zaslužuje.

Međutim, nemojte da se razočarate zbog ove mane ili, bolje reći, neodlučnosti tvoraca igre. Igra kao platforma može da zadovolji svačiji, ali prvenstveno ukus onih najmlađih. Na nivoima se mogu pronaći brojne tajne odaje u kojima je skriveno dosta dragocenosti vezanih za igru. Kako napreduje kroz igru, Petar će učiti kako da zamahuje nožem, neke osnovne akrobacije u vazduhu, kao i kako da izbegava protivnike a da ne bude primećen. Kada se svi utisci saberu, zaključuje se da je u pitanju jedna totalno prosečna igra koju možete a ne morate da probate. Iskreno, meni se mnogo više svideo Kiriku, ali bože moj. Kako je ovo jedna od poslednjih igara koje su se pojavile na PSX-u, makar je probajte.






1 igrač

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Peter Pan - Return to Neverland
Izdavač: Disney
Sistem: PAL
Žanr: Platforma





Miroslav Đorđević

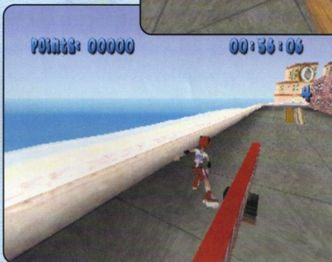
# X-bladez
## infine scater



Verovatno ste primetili da u ovom broju Bonusa nisam radio nijednu recenziju za PS2. Razlog za to je moja polomljena noga (ah, taj basket...) koja me sprečava da dođem do redakcijske konzole i obavim posao. Tako sam vam ja završio sam u kući s dobrim starim PlayStationom i (gle ironije) EKSTREMNIM SPORTOM NA NJEMU!!! Šta reći osim da šefovi koji dodeljuju igre imaju smisla za humor...

Igra počinje veoma zanimljivim upozorenjem: "Trikove iz ove igre nemojte izvoditi u realnom životu ukoliko nemate zaštitnu opremu, šlem, itd...". Možda vam se to čini debilno (svakako jeste), ali za zemlju kakva je SAD (u kojoj čovek inspirisan Duke Nukemom uzima šotku, uleće u bioskop i ubija osamnestoro ljudi) to je krajnje neizbežno (ko zna koliko ih se polomilo zbog Tonija... šta se smejete - u pitanju je Amerika...). Elem, u X Bladeu ćete se malo odmoriti od skejta i snouborda vozeći rolere po velikim poligonima i stazama prepunim prepreka. Cela igra je u nekom cyber klinačkom fazonu, što će reći da vodite nekog od gomile roler-klinaca (na početku su dostupna samo dva) za koje su vam date karakteristike u fazonu - omiljena hrana, muzika i trik. Od modova prisutni su samo Tournament i Practice u kome vam je dostupan i spisak svih mogućnih trikova sa objašnjenjima kako da ih izvedete. Da biste pobedili u Tournamentu i otključali sledeću stazu, potrebno je da sakupite određen broj poena izvođenjem trikova. Prepreke variraju od najobičnijih burića koje treba zaobići ili preskočiti, odskočnih rampi koje vam dozvoljavaju da u vazduhu izvodite najrazličitije vratolomije i nezaobilazne šine za slajdovanje na kojima je mogućno izvesti čak četiri vrste slajda. Na putu se nalaze i mnogi novčići koje valja pokupiti kako biste dobili još ekstra vremena, udvostručili poene i slično. Komande su urađene manje-više standardno i za njih nije potrebno neko posebno navikavanje ukoliko ste ranije igrali slične igre. Ubrzavanje se standardno vrši na digitalnom padu (preko kojeg je inače lakše igrati nego preko analogne palice), skakanje je na X dok se kombinacijom trougla, kvadrata i različitih smerova sa skakanjem izvode trikovi.




Najveći broj zamerki upućujem sličnosti staza i grafičkoj nedorađenosti usled koje se posle ne tako dugo vremena javlja zamor i dosada. Likovi se ne mogu pohvaliti velikim brojem tekstura, ali i te kako mogu velikim brojem uobičajenih bagova (preklapanje i "igranje" poligona). Uopšte, najveća boljka ovog ostvarenja jeste grafički dizajn dok su komande odrađene zadovoljavajuće.

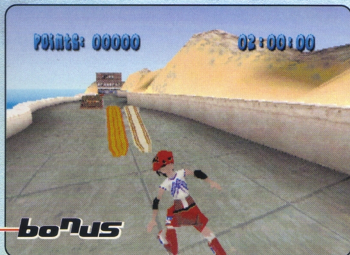
Šta reći za kraj sem da me je X Blade maksimalno iziritirao - DOK ONI SKAKUĆU, JA ŠEPAM!!!

1 ili 2 igrača

Ime: X-Blade
Izdavač: Crave
Sistem: NTSC
Žanr: Ekstremni sportovi



PlayStation




| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 3.5 | 3.0 | 4.0 | 3.0 |

70%

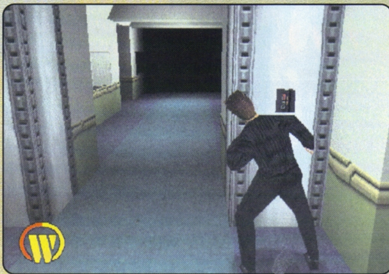
# Largo Winch

Miroslav Đorđević

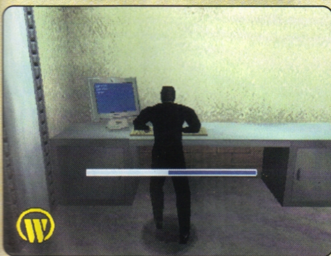


Od nekoliko udruženih programerskih kuća pod okriljem izdavača Ubi Softa dobili smo još jedan naslov za naš umirući PlayStation. Reč je o sasvim prosečnom ostvarenju koje bi do pre nekoliko meseci prošlo potpuno nezapaženo, ali danas kada igre za PlayStation gotovo uopšte ne izlaze, možda ljubitelji avantura treba da razmisle o ovom naslovu.
Largo Winch se najlakše može svrstati u grupu akcionih avantura. Igra obiluje svim onim elementima koje svako ostvarenje ovog tipa treba da ima - ima tu i zagonetki, nezaobilaznog tabanja kao i elemenata "taktičkog šunjanja", da to tako nazovem (svi oni koji su igrali Metal Gear znaju tačno o čemu se radi). Od samog početka (da li zbog izuzetno naivnog zapleta ili nečega drugog) igra ostavlja utisak kao da je pravljena za nešto mlađe igrače, što iskreno mislim da jeste. Radnja se vrti oko terorističke organizacije SAR (South America Redemption) koja naoružana upada u fabriku našeg baje, Larga Wincha, i zauzima je. Policija i vojska ne preduzimaju ništa samo zato što su teroristi izjavili da su miroljubivi (!!!). Largo odlazi kod njih kako bi proverio da li je to tačno (agghhhh kako je prokleto glupo!!!!) i biva zarobljen, zbog čega se svet iznenađuje, shvativši da SAR i nije tako miroljubiva grupica... Definitivno je priča u fazonu kao da ju je pravilo osmogodišnje dete (ko kaže da nije!!! - prim. Ubi Soft), što zaista ume da ubije volju za igranjem, ali ne nervirajte se, evo jednog korisnog saveta - svaki put kada krene neka animacija pritisnite start i poštedite svoj mozak besporebnih stupidarija. Dakle, avanturu započinjete tako što ste zarobljeni u sopstvenoj fabrici odakle treba da se oslobodite. Kada uspete da izađete iz prostorije u kojoj ste zatočeni, nailazićete na veći broj čuvara koje možete izbegavati ili pretući (ni Largo ni teroristi u igri ne koriste vatreno oružje, prisutno je isključivo čisto tabanje). Na raspolaganju vam je jedan udarac rukom i jedan udarac nogom, kao i veliki broj kombinacija, vezivanja udaraca i kombo poteza posle kojih protivnik odmah pada na zemlju. Prisutni su i tzv. "stealth" udarci koji se svode na čukanje protivnika u glavu dok je okrenut leđima. Protivnik će posle takvog udarca biti onesposobljen neko vreme, posle čega nastavlja da mirno patrolira kao da se ništa nije desilo. Uopšte, AI je napravljen s mnogo propusta, tako da će, na primer, teroristi koji su postavili bombu u neko postrojenje bezbrižno šetati sve dok ona ne eksplodira.





Što se tiče tehničke doteranosti igre, u pitanju je prosek u pravom smislu te reči. Zvuk je sasvim u redu, kao i muzika, ali je grafika zaista mogla biti bolja. Objekata ima malo i pri tom je endžin igre veoma bagovit, tako da će se često dešavati da iskoči ili podrhtava poneka tekstura ili da Largova noga prođe kroz neki zid. Largo je lepo animiran i naročito se ističe udarac nogom iz okreta koji zaista lepo izgleda, ali je njegova uklopljenost s okolinom mogla biti bolja (često je teško dovesti ga na precizno određeno mesto, npr. kad pritiskate neko dugme na zidu).
Largo Winch je još jedna sasvim prosečna igra koja ima isto toliko kvaliteta koliko i mana. Ukoliko vam ne smeta ružnjikava grafika, a pri tom volite avanture i izigrali ste sve starije klasike, možda biste mogli da se okušate u ovom ostvarenju, ali ne očekujte previše..






1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Largo Winch
Izdavač: Ubisoft
Sistem: PAL
Žanr: Akciona avantura





Igor Simić

# Pro Evolution Soccer




Virtualno ludilo je krenulo. Još se nismo naigrali ISS Club Editiona (iako je u pitanju krekovana verzija ISS 2), a već se, uprkos najavama koje su govorile da će nas Konami obradovati novim delom svog čuvenog serijala početkom aprila, pojavio novi fudbal, a ime mu je Pro Evolution Soccer! I iako smo od Konamijevaca očekivali da ispune obećanja i svoj novi deo serijala posvete predstojećem svetskom prvenstvu u fudbalu u Japanu i Koreji, nismo se razočarali činjenicom da ova igra nije ispunjenje tog obećanja, no, ako me instinkt ne vara, biće još dobrog fudbala iz kuće Konami ove godine (nadam se da će u aprilu izaći World Cup verzija ovog fudbala, nazvana verovatno ISS Pro 3).

Novi fudbal donosi nam, naravno, i novi intro. Fudbalska filozofija zasnovana na činjenici da smo mi jedno fudbalsko pleme (We are a football tribe) dobila je ovoga puta svoje oličenje u introu za Pro Evolution Soccer. Sjajna muzika ukomponovana u majstorije legendi fudbala kao što su Bobi Čarlton, Johan Krojf, Paolo Rosi, Franc Bekenbauer... koji svojim pokretima prosto čine melodiju koju slušate i klinac koji posmatra trening preko zida, sve to plus nekoliko majstorija sadašnjih zvezda fudbala (ako se ne varam u introu su Ljungberg, Oliseh...) i pitanje Who`s the daddy? (u slobodnom prevodu: Ko je ćale?) u trenutku kada Andy Cole postiže gol. Sve je to intro za čistu desetku - još jednom bravo Konami!




Kada odlučite da se igrate umesto da u introu tražite umetnost, sačekaće vas dobri stari main menu koji se nije ič promenio, ali nešto privlači pažnju - NOVA muzika. Ne kažem da je dobra ili loša, samo sam se toliko navikao na jednu vrstu muzike kada vidim ovakav skrin da mi je eto... čudno. Opet je sve po starom. Ovoga puta su u pitanju reprezentacije i lagao bih kada vam ne bih rekao da se nisam blago razočarao kada sam video da nije ponuđena opcija Clubs ili National Teams jer je do tog momenta sve bilo kao u verziji za PS2 (ah da, zaboravio sam da kažem da je ovo verzija igre za PS1).

Konačno su sve reprezentacije smeštene tamo gde geografski pripadaju (posle WE 2001 i Club Editiona), pa će vaše učešće u kupovima imati poentu - igraćete Kup Afrike, Copa America, Evropski kup, Kup Azije i Okeanije i svetsko prvenstvo. Nažalost, ovoga puta proizvođači nisu imali sluha za uspehe nekih reprezentacija koje su napravile bum prošle godine kao što su Kostarika, Honduras, Ekvador (koji se i kvalifikovao za svetsko prvenstvo) i još nekoliko "malih" ekipa koje su zaslužile da nam pričine zadovoljstvo svojim fudbalskim umećem (šta će mi Tunis i Bugarska koji su već četiri godine "polumrtvi" u svetskom fudbalu?).



U samom gameplayu nema velikih promena, ali to je samo prividno jer, kao i uvek kada ste prelazili na noviju verziju fudbala, činilo vam se da je razlika u odnosu na staru beznačajna, ali posle nekoliko nedelja igranja i vraćanja na staru verziju uvek ste shvatali kakva je u stvari razlika iako to rečima baš i ne biste mogli da iskažete. Tako je i ovog puta, samo što su te finese koje mi nazivamo razlikama možda za nijansu izraženije, pa se može reći da su pokreti golmana još prirodniji, da je šut igrača konačno dobio dosta normalniju dimenziju, tako da nećete moći uvek da postižete golove projektilima sa ivice šesnaesterca (jer se to ni u pravom fudbalu ne dešava tako često). Trebalo bi možda izdvojiti i ocene igrača koje su dosta realnije nego ranije, sada ćete majstorije moći da izvedete samo s majstorima (ocene 18 i 19 u kategoriji šuta su prava retkost), i igranje glavom koje je dosta osetljivije nego ranije.

Kao i na PS2, iz svih menija izlazite pritiskom na taster, sve ostalo ćete ukapirati igrajući se. Uživajte u Pro Evolution Socceru i dokažite svetu da će alternativa pobediti igrajući s malim ekipama protiv velikih (moja želja)! Ne dozvolite da vam smeta to što samo polovina igrača u reprezentacijama ima prava imena, a ostalima (25 reprezentacija i igrači klubova učesnika Master lige) su imena toliko isprevrtana da ih je teško prepoznati. Još jedna sitnica - u master ligi nema nijednog kluba iz Južne Amerike! Sramota! Mali nedostaci vam, nadam se, neće pokvariti uživanje u još uvek najboljoj sportskoj igri za Playstation.




1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 - 2 bloka

Ime: Pro Evolution Soccer
Izdavač: Conami
Sistem: PAL
Žanr: Sportska simulacija



PlayStation

| zvuk | grafika | igrivost | atmosfera |
|---|---|---|---|
| 4.5 | 4.5 | 5.0 | 4.5 |

91%

# KIRIKOU

Miloš Marković









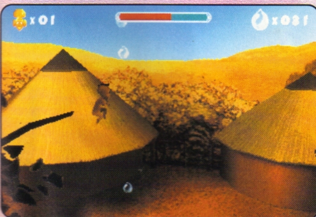
Pre otprilike mesec dana, na PC platformi se pojavila igra sa istoimenim naslovom, Kirikou. Moram priznati da nisam imao priliku da istu i igram, ali već pri prvom pomenu naslova, pomislio sam na socijalni crtani film s ovim junakom u glavnoj ulozi. Moram priznati da sam se odmah zapitao kako je jedan najtraljavije moguće odrađen crtać mogao da posluži kao inspiracija za igru. Pa, ispostavilo se da je igra u stvari jedno 10 puta bolja od crtanog filma, a sama izvedba još bolja. Ukoliko odmah po izgovoru ovog naslova pomislite na njegov kvalitet, razmislite ponovo i odigrajte igru. A ukoliko vam pak neko kaže da je igra loša, recite mu slobodno da pročita ovaj opis nekoliko puta.

U pitanju je priča o malom junaku koji je neposredno po rođenju otkrio da je jedini "muškarac" u celom selu. Zla veštica im je otela sve muškarce i zatvorila ih u jedan kavez, a ostao je samo Kiriku i njegov ujak koji je, iako stariji, dosta "zelen" u ovom poslu. Vaš zadatak je da pređete kroz sijaset nivoa, koji su apsolutni isti kao u crtanom filmu (misli se na lokacije). Igra je namenjena mlađoj publici, ali, verujte mi na reč, apsolutno svi uzrasti će se naći u ovoj igri. Igra je klasična platforma, pa kao takva zauzima zavidno mesto u mojoj kolekciji platformi. Igra ima tri nivoa težine i oni su savršeno izbalansirani. Na primer, na najlakšem nivou ćete imati jako malo protivnika tako da je akcenat bačen na skakutanje i preskakanje prepreka. Na nomalnom nivou težine igra će vam zadati problema pred sam kraj kada će i do 5 neprijatelja skakutati na vas. Na Hard nivou igra predstavlja ozbiljan zadatak za sve igrače, s tim što se mlađi izostavljaju.

Igra je vrlo kvalitetna, a u korist tome ide sama izvedba, a da ne pominjem i odličan gameplay. Klasično 2D okruženje lako može da vas prevari trećom dimenzijom. Na prvi pogled sve izgleda dvodimenzionalno i staro, ali se to menja kada otkrijete tajne prolaze i kada budete mogli da se krećete u svim pravcima. Zamislite situaciju u kojoj skakućete po krošnji drveta, a onda iznenada padnete i otkrijete da se ispod krije ulaz u pećinu. Grafika je za ovakav tip igara odlična, mada ne zaslužuje čistu peticu zbog malo kockastijih objekata u pozadini i sitnijih bagova. Cilj igre je da se probijete kroz sve nivoe, pobedite zlu vešticu i oslobodite svoj narod. To ćete raditi kroz 15 velikih nivoa. Sporedan cilj u igri jeste da skupljate kapljice vode, pošto je veštica napravila branu i "zakinula" vodu u Kirikuovom selu. Na nivou ima od 600 do 1000 kapljica, a, verujte mi, ako ne tražite dobro tj. ako prelećete preko nivoa, nećete naći ni 30% od ukupnog broja. Na određenom delu nivoa Kiriku nalazi duh svoga dede koji ga uči raznoraznim veštinama kao što su dupli skok (koji je jako važan u igri), tornado skok, dubble stab i slično. Ukoliko mislite da uspešno završite igru, ovaj zadatak mora biti ispunjen jer samo tako možete pobediti zlu vešticu. Dok budete prelazili igru, ona će vas terati da je non-stop igrate. Govorim o dozi zaraze koju igra prenosi na igrača po prvom uključivanju.

Verovali ili ne, čak je i AI odrađen sasvim OK, što se nikako nije moglo očekivati od jedne platforme. Naime, protivnici kao i vi imaju health poene. Kada se upuste u borbu s vama, zadavaće ali i primati udarce. Kada ih osušite na svega jedan health, počeće da beže do najbližeg potoka gde mogu da popiju vodu i dopune energiju. Protivnici na početku imaju mali nož koji vas može povrediti samo ako stojite i ništa ne radite, međutim, kasnije ćete morati da egzibicionišete po nivou kako biste izbegavali strele ili metke iz duvaljke i sl. Zarazno. Postoje i protivnici koje jednostavno morate eliminisati da biste mogli da preskočite prepreku ili da pređete dalje. Neki od njih kriju i dragocene kapljice vode. Ovi protivnici nisu uopšte pametni, ali znaju da pogode kada se najmanje nadate.

Na kontrole ne treba trošiti puno slovnih mesta (piši "karaktera" manje zauzima, prim. lekt.), reći ću samo to da je sve što vam treba nadohvat ruke, a preterano kombinovanj tastera je apsolutno neophodno. Muzika je u stilu plemenske: instrumentalna s puno dobrih melodija. Na kraju ću reći samo ovo. Piraterija nam je došla glave. Nema više "3 za dinar" sistema. Ovo je jedna od najboljih platformi na sada već uveliko penzionisanom PSX-u, a kao takvu je morate imati, makar je nabavili "ispod tezge".




1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Kirikou
Izdavač: Wanadoo
Sistem: Pal
Žanr: Platforma








Miljan Lakić

# Final Fantasy Tactics






Tactics je za neupućenu javnost samo jedan iz FF serijala (o kojem ćemo verovatno početi rubriku u narednim brojevima), i to manje poznat jer uz ime nema BROJ! Eto - nema broj? Pa zar da bi igra bila dobra mora da u nazivu ima broj? Toliko što se tiče javnosti. Pardon, još nešto, želim samo da pomenem jednu činjenicu koja će vam nagovestiti koliko je Tactics popularan u svetu. Dakle na sajtu www.gamefaqs.com koji je jedan od najposećenijih - kada su u pitanju rešenja igara, FFT se nalazi rame uz rame sa Metal Gearom i FF-ovima sedmicom i devetkom na na top listi traženih rešenja za PlayStation jedan.

Sad par reči za vas - buduće zavisnike od ove igre (jer sam siguran da ukoliko volite ovaj tip igara ovaj - nazovimo ga "opis", predstavljati pravo otkriće). Prvo ću vam reći čemu služi ono Tactics u imenu igre. Dakle u pitanju je kombinacija RPG-a i potezne strategije ali sa dubinom jednog šaha i pričom karakterističnog kvaliteta za Final Fantasy serijal. Na koji način su Square-ovci uklopili sve ovo da tako savršeno funkcioniše i dan danas mi nije jasno.

Čampri ti čupri




Uvod u igru se sastoji od tako opuštajuće animacije koja je po produkcijskom kvalitetu na vrhunskom nivou (uopšte ne znam kako to da je toliko para uloženo u razvoj igre a tako malo u marketing - ovde je Square napravio veliki propust, igra je globalno prošla mnogo tiše nego ostali delovi serijala) koju prati TAKO dobra muzika da mi uopšte nije bilo teško da više puta odaberem opciju new game samo da bih uživao u ovoj lepoti. A onda se javlja Alazlam - klasični iskusni narator koji priča dobro poznatu priču ali sa pogledom iz drugog ugla. Normalno pogledom iz očiju glavnoga junaka naše priče - Ramze.

Glavno




Sistem borbe u FFT je ono što po mom mišljenju diže ovu igru DALEKO iznad regularnih RPG-ova. Posle odigrane samo jedne borbe (pod uslovom da ste ukapirali metod) - standardni RPG fajt će vam biti apsolutno dosadan. Jednostavno, kada budete shvatili DUBINU do koje morate predvideti svaki vaš potez sve do sada viđeno predstavlja mačiji kašalj. Evo i zašto. Po ulasku u fajt, koji može biti povezan sa pričom (znači dešava se samo jednom i to kada prvi put "nagazite" datu lokaciju) ili klasičan random-fight (neprijatelji su generisani samo da bi vi mogli da okušate svoje nove veštine na njima i normalno zaradite EXP i JOB poene), dobijate na prvi pogled smešan 3D prikaz polja na koje prvo morate rasporediti svoje borce, posle čega se na ekranu ispisuje uslov koji je neophodan za pobedu (uglavnom je uslov eliministi sve naprijatelje, ali postoji i varijanta SPASI PRINCEZU i sl.), a onda...

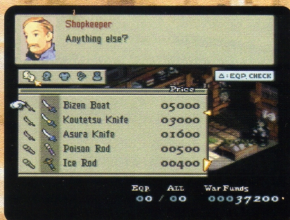


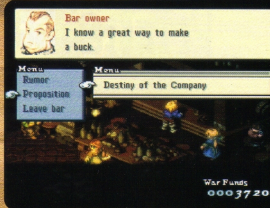
Prva i osnovna stvar koja fajt u FFT razlikuje od drugih je to što ovde svi likovi imaju slobodu kretanja - polje je izdeljeno na kvadratiće i svaki učesnik ima radijus kretanja. Elem, u okviru jednog poteza svakog lika možete razmestiti (etapa jedan) i zadati mu da izvede određen potez (etapa dva). S tim što redosled etapa nije bitan - konkretno ako je lik u "šu-





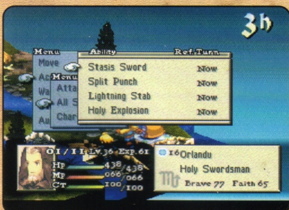

mi" neprijatelja onda on lepo izvrši heftanje i lagano izvrši strateško povlačenje van dometa negativnih, što mu omogućava da ga hemičar u sledećem potezu zaleči i produži mu funkciju na bojnom polju. E - hemičar, da, da. Klase boraca. Koja širina ljudi moji. Počinjemo od dve osnovne klase iz kojih se razvijaju sve ostale (sem specijalnih klasa tj. gostujućih likova, Holy Knight, Engineer...) a to su squire i chemist. Prva klasa je ratnička a druga magijska, što znači da se iz prve razvijaju knight, lancer, samurai, ninja, a iz druge wizard, priest, summoner, calculator... Ali, nemojte misliti da je razvoj lika linearan, da bi recimo otvorilli lancera, prethodno morate istrenirati thiefa do n-tog levela, a thief pripada magijskoj strani, što znači da ćete često morati da menjate job-ove (klase likova) što opet dovodi do toga da će vam likovi biti vrlo ranjivi ukoliko promenu klase izvršite u nezgodnom trenutku - pred nezgodnu borbu. Nema potrebe da vam kažem koliko je neophodno da često snimate poziciju. I još nešto o klasama. Postoje određene klase koje se otvaraju samo za određeni pol lika, bard za muške i dancer za ženske likove, kao i all round klasa mime, koja se otvara kada pootvarate sve žive klase (i ratničke i magijske). Kada sam po prvi put prelazio igru nisam ni bio svestan koliko klasa postoji i koliki je izazov otvoriti ih sve, da ne pominjem suicidalne načine završavanja igre koji su organizovali FFT manijaci - radi se o kompletiranju igre bez promene klase i bez korišćenja support abbilities-a drugih klasa (morate igrati do kraja igre sa onom klasom lika sa kojom napuštate Dorter City). Neverovatno! Bitan faktor igre su znaci Zodijaka, tj. cela priča se i vrti oko njih (normalno da vam nećemo otkriti priču), do te mere da vam se traži da unesete svoj datum rođenja kada određujete parametre svog junaka i to IMA uticaja na događaje u igri. Posebno je posvećena pažnja kompatibilnosti određenih znakova, tako da ako ste potpuno kompatibilni sa protivnikom nanosite mu 50% veću štetu (kao i on vama), a u slučaju neslaganja znakova šteta biva i do 50% manja. Isti princip važi i za prijateljske odnose tj. ako vas leči "odgovarajući znak" učinak je mnogo bolji. Ponovo se vraćam na dubinu igre. Kao što znate za izvođenje magija je potreban vremenski period da bi ih "smućkali" tako da vam odabiru određene magije imate i podatak u kom potezu će se ista realizovati, tako da ako recimo nanišanite određeni panel u koji će magija da sevne, možete u redosledu poteza da pronjuškate da li će zlić kojeg gađate možda imati prilike da odleprša sa markirane pozicije i shodno tome odaberete neku hitriju kletvu koja će ga garantovano "zgoditi" ili ako takve nema da jednostavno "počastite" nekog drugog. "Srećni dobitnik smrta" na terenu ostaje još tri poteza. Za to vreme ga možete oživeti čuvenim Phoenix Down-om ili nekom od Revive brzalica. Ukoliko to ne učinite, po isteku tri poteza lik dobija one way ticket u večna lovišta a iza sebe ostavlja kristal koji neki od preostalih može iskoristiti da restaurira svoje HP i MP poene na maksimum ili da možda nasledi neku iskusnu "osobinu". U svakom slučaju "izginuli" u tom slučaju napušta vašu ekipu za uvek tj. ne pojavljuje se u sledećim borbama, sem u slučaj da je u pitanju "gostujući" lik koji je od ključne važnosti za priču u kom slučaju ovo ne važi. Imajte ovo na umu kada budete u situaciji da birate koga "oživeti".






Generalni recept za uspeh u borbi je da se zna ko kosi a ko vodu nosi, tj. morate imati (bar) jednog "ržača" ili "štetočinu" iz daljine (wizard, summoner, calculator, bard) koji broji, broji, ali kad dune i vatru sune..., zatim jednog "krljača" za blisku borbu (squire, knight, samurai) - ovde posebno mesto zauzima lancer koji je skoro neuništiv zbog svoje Jump osobine tokom koje se nalazi u vazduhu te je nedodirljiv za protivnike, i obavezno jednog "lerdija" za raznorazne travuljine i napitke, a još ako je vešt manipulacijama vremenom (time ability) u pitanju je dobitna kombinacija. Ostatak tima je opcionalan s tim što ja obavezno u timu imam i po jednog ninju, koji mi "štima" zbog njihove izvanredne brzine i mogućnosti da nanese neverovatnu količinu štete zahvaljujući svojoj osobini da može da napada dva puta u jednom potezu - izuzetno agresivan karakter. E kad bi ova igra mogla da se igra online pa da imamo mogućnost da se sukobimo sa ljudskim protivnikom i njegovim timom to bi bilo neverovatno! Jao koliko bih imao da kažem o ovoj igri ali nemam više mesta nažalost. Za kraj samo mogu da vam kažem - igrajte Final Fantasy Tactics!






1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Ime: **Final Fantasy Tactics**
Izdavač: Square
Sistem: NTSC
Žanr: RPG Strategija





# DRACULA 2
## The Last Sanctuary

evo rešenja!

**Eto, posle kraćeg (ili možda dužeg) vremena, ispunjavamo vašu želju - rešenje za Drakulu 2. Igra je zaista dobra i kompleksna. Ima brdo predmeta koje ćete pronaći i morati da upotrebite. Nema mnogo borbe sa vampirima, ali i bez toga ćete imati glavobolje dovoljno. Potrudili smo se maksimalno da vam olakšamo stvar. Samo pratite rešenje i sredićete Princa Tame - Drakulu lično. Za sledeći put imamo veliku dilemu, a razrešićemo je samo uz vašu pomoć - šaljite ankete, jer je na vrhu tabele vrlo tesno! Smeši vam se Soul Reaver, a možda ...**

**Uvod:**

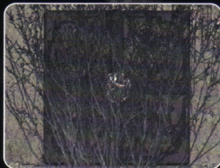
Da li je Drakula konačno uništen? Novembar 1904. Grof Drakula stiže u London. Na vama je da otkrijete tajnu njegovog uništenja i da ga uništite pre nego što on uništi vas. Ovaj put nema izvlačenja i bežanja - morate ga ubiti. Da to ne bude baš jednostavno, potrudiće se njegova Crna Straža - vampiri.

jonathan

WORLD 1 / CARFAX (1)

U bašti Carfaksa idite desno do zida. Uzmite predmet koji ćete pronaći u centru reljefa.





Legenda kontrolera




Vratite se nazad i desno od stepeništa, pored drveta, nalazi se kantica sa uljem. Uzmite je. Sada idite levo od stepeništa i siđite u prazan ribnjak. Na rešetki imate još jedan



predmet koji treba da uzmete. Sada je vreme da se popnete uz stepenice i da na vratima upotrebite ključ. Uđite u Carfax-ovu kuću. Naći ćete se u holu. Popnite se stepenicama na prvi sprat. Negde oko sredine balkona, uđite u Drakulinu sobu. Ima svašta da se pokupi, pa da krenemo redom. Idite do radnog stola i ispraznite fijoke. Uzmite kompas, cilindrični ključ, Drakulin crveni notes i sveću. Idite do sanduka i iz njega uzmite teleskop i svećnjak. I na kraju, idite do ormarića na kome su tri metalne kutije za film. Iz prve uzmite žeton, kutiju šibica i karticu. Iznad ormarića nalazi se slika. Okrenite je i naći ćete nekakav dokument. To je objašnjenje pomoću koga ćete napuniti ribnjak. Vreme je da upalite svetlo. Idite iza paravana. Uzmite svećnjak i stavite ga na ormarić. Kombinujte šibice i sveću da biste je upalili. Stavite upaljenu sveću u svećnjak. Videćete ključ koji visi na zidu.

DORKO



Idite do zaključanih vrata i otključajte ih. Kad uđete u prostoriju, idite do Pibodijevog leša i uzmite ključ sa njegovog pojasa. Ovde snimite poziciju, jer će vas napasti čudovište. Iskombinujte pištolj i municiju i pucajte u katanac od vrata koja vode u sobu sa kršom. Idite odmah do sredine sobe, okrenite se prema vratima i kliknite na komad nameštaja levo od vrata. Jonatan će ga navući na vrata da vukodlak ne može da uđe unutra. Ako zakasnite - mrtvi ste. Pošto ste se rešili "dlakavka", idite do stolice koja stoji pored kamina.



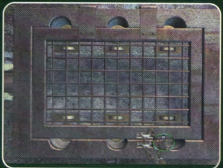
Pomerite je ispod prozora za kome se nalaze daske. Uđite u kamin i uzmite predmet iz centra reljefa i žarač koji stoji sa desne strane. Popnite se na stolicu i upotrebite žarač da sklonite daske sa prozora. Pošto ste pustili svetlo u sobu, gurnite ogledalo tako da svetlost pada na njega. Sad idite na sredinu sobe, a komad nameštaja koji ste navukli na vrata sklonite. Čudovište će ući i naleteće na sunčevu svetlost koju reflektuje ogledalo i to će ga "napraviti na ništa". Uzmite drugo ogledalo koje stoji desno od



vrata i idite u Drakulinu sobu i stanite na sredinu ispred drugog vukodlaka koji stoji na vratima. Spustite ogledalo na osvetljen deo sobe i ubićete i njega. Sad vam je put iz sobe slobodan, ali u prizemlju ima još čudovišta. Idite do kraja balkona i skočite na luster.



Ukrasi sa lustera će prelamati svetlo dok se budete ljuljali i to će ubiti još 3 "čupavka". Idite levo od stepeništa do vrata koja su zatvorena daskama. Razbijte daske žaračem i uđite unutra. Gurnite kutije i pokupite klješta za sečenje žice. Ponovo gurnite jednu kutiju i uzmite još jedan predmet iz centra reljefa. Idite nazad u baštu do pumpe za punjenje ribnjaka. Upotrebite sečice da presečete lanac i oslobodite pumpu. Uzmite kanticu sa uljem, podmažite vratanca pa ih otvorite.



Uzmite dokument koji ste našli iza slike i stavite ga. Polijte ga uljem da se pokaže ceo crtež i upotrebite ključeve kao što je pokazano na dokumentu. Uradite to ovako:

Ključ 1 - pozicija 6 (dole levo)
Ključ 2 - pozicija 2 (gore sredina)
Ključ 3 - pozicija 1 (gore levo)
Ključ 4 - pozicija 4 (dole desno)
Tako vam pokazuju simboli na papiru i na ključevima.

Sad treba da podesite male točkiće pored ubačenih ključeva da pokazuju iste simbole (trouglove okrenute gore i dole i precrtane i neprecrtane). Kad to uradite i pokrenete mahanizam sa prednje strane pumpe, napuniće se ribnjak i otvoriće se vrata u podrumu. Idite u podrum i otvorite metalna vrata sa leve strane. Uđite u katakombe.

### WORLD 1 / THE SEWERS (1)

Idite levo i do kraja. Naići ćete na merdevine pa se popnite i kroz šaht izađite u azil.

### WORLD 1 / ASYLUM (1)

Kada se nađete u dvorištu, kucajte na vrata utočišta (azila). Otvoriće ih Bill, asistent doktora Seward-a.



Idite u Seward-ovu kancelariju, gde ća vas dočekati Mina i doktor.
Posle razgovora sa Minom i doktorom, dobićete zaduženje da istražite Highgate. Da bi ušli neprimećeni, doktor će vam dati ključ od prolaza koji vodi pravo u katakombe. Jonatan tj. vi ćete se posle toga naći u garderobi. Pomoću ključa otvorite vrata prolaza koja se nalaze iza stočića.

### WORLD 1 / THE SEWERS (2)




Idite prema Highgate-u jedinim mogućim putem (drugi prolaz sa desne strane). Uzmite konopac koji visi na desnom zidu čim uđete. Produžite do male kontrolne kutije koja je na levom zidu. Preko puta nje se nalazi polomljen točak ventila. Uzmite ga i iskombinujte ga sa konopcem. Produžite hodnikom do kraja, do bazena sa vodom. Da biste ga prešli, bacite iskombinovan konopac na merdevine. Pređite preko i otvorite kutiju sa alatom. Unutra ćete naći podesiv ključ (francuski) i vratite se do kontrolne kutije i ventila preko puta nje. Upotrebite ključ da skinete točak ventila i uzmite ga. Ponovo se vratite na merdevine koje ste oborili i kad stignete na sredinu, okrenite se desno. Na zidu ćete videti mesto gde treba da stavite točak ventila. Stavite ga i pričvrstite pomoću ključa. Sad ga okrenite i to će isprazniti vodu. Pređite na stranu gde se nalazi kutija sa alatom i uzmite merdevine. Stavite ih na desni ćošak i kad siđete dole, uzmite ih i ponesite sa sobom. Uđite u prolaz i stavite merdevine desno od ulaza. Popnite se i pucajte u ka-

piju da biste je otvorili. Izaći ćete u Highgate groblje.



## WORLD 1 / HIGHGATE (1)

Nađite merdevine (zaključane katancem) desno od velike kapije. Procunjajte malo, nalaze se vodoravno okačene o zid i zaključane. Upotrebite ključ koji ste uzeli od Pibodija da otključate katanac. Nađite kućicu koju čuvaju dve statue vukova (od velike kapije idite centralnom stazom i prvo skretanje desno). Kućica je na levoj strani.



Naslonite merdevine na nju i popnite se gore. Na krovu ćete naći tašnu u kojoj se nalazi krst i glogov kolac. Pokupite to jer će vam uskoro trebati. Siđite dole gde vas čeka Pibodi koji je u međuvremenu od leša postao vampir. Uzmite krst i uperite ga u njega. Preplašen, Pibodi će pasti u grob, siđite za njim i zakucajte kolac u njegovo srce. Uzmite Pibodijev sat i beležnicu i otvorite inventar pa je prelistajte. Naći ćete informacije o prikazama koje se javljaju oko 6 sati ujutru, oko groba u severozapadnom delu groblja. Izađite iz groba i ponovo se popnite na kućicu. Upotrebite kompas da odredite strane sveta. Na severozapadu (NW) kursor će se pretvoriti u lupu. Kliknite da pogledate Drakulinu kućicu. Uzmite Pibodijev sat i videćete da je skoro 6 sati. Zatim uzmite teleskop i pogledajte Drukulinu kućicu i videćete - Njega kako ulazi unutra! Siđite dole i idite do Drakuline kućice. Pritisnite oko statuesa desne





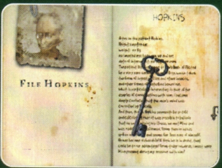
strane i uđite unutra. Desiće se nešto čudno i Jonatan će se vratiti u utočište.

## WORLD 1 / ASSYLUM (2)

Uđite u utočište i u Seward-ovu kancelariju. Stanite ispred njegovog radnog stola i otvorite fijoku sa leve strane. Uzmite stetoskop. Stanite ispred, recimo da je to gramofon, i poslušajte prvu rolnu. Čućete kidnapovanje Mine i profesora od strane Drakule. Idite do kamina i okrenite se desno. Pored stola pokupite Minin venčani prsten koji je Drakula bacio. Okrenite se prema slici koja visi iznad kamina. Okrenite je i pojaviće se sef.

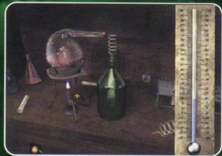


Kliknite na njega da se primaknete jednom točkiću. Postavite stetoskop u donji levi ugao ekrana i vrtite točak da otključate sef. Postoje 4 točkića i redosled okretanja je:
1, 2,
4, 3.
Kombinacija sefa je:
Točak 1 - broj 8
Točak 2 - broj 3
Točak 4 - broj 4
Točak 3 - broj 6
Kad otvorite sef, uzmite Zmajev Prsten. Naravno, ispraznite i torbu i pokupite foto negative, voštani cilindar, rastvor na bazi belog luka, i doktorovu knjigu prijatelja. Kliknite na Hopkinsovu fasciklu i uzmite ključ od ćelije.

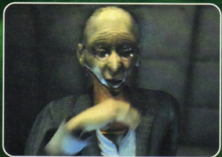



Vratite se do radnog stola i upotrebite novi cilindar na "plejeru". Igla će se zaglaviti. Kliknite na nju da je odglavite i uspećete da čujete kraj poruke. Formula za anti-vampirski napitak koju ste našli u Seward-ovom notesu treba da se uveća za 5% (dakle nije 30% kao što piše u zelenoj knjizi nego 35%). Idite u garderobu. Kad stignete do izlaznih vrata, okrenite se desno prema vratima koja niste mogli da otvorite ranije. Uđite, siđite dole i idite do stola (16). Pokupite šećer i kombinujte ga sa šibicama,

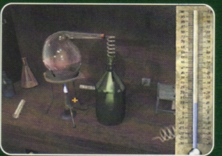




pa to stavite na sto. Muva će ući u kutiju, pa je ponovo uzmite. Sad se popnite na platformu koja vodi do ćelija. Treća ćelija je Hopkinsova pa je otvorite ključem koji ste uzeli iz sefa. Ponudite mu kutiju sa muvom. Počeće dijalog i Hopkins će se uzrujati kad čuje Minino ime. Izađite i uđite u poslednju sobu. Tamo je Bili



koji se u međuvremenu pretvorio u vampira. Pokažite mu krst i on će uplašen da sedne u invalidska kolica. Da biste ga kompletno onesposobili stavite mu krst na čelo. Sada uzmite ključ iz njegovog pojasa. Vratite se do stola i otključajte fijoku ključem koji ste uzeli od Bila. Naći ćete špric, pa se vratite do Bila i uzmite mu malo krvi iz desne ruke. Stanite ispred zaključanog ormarića i otvorite ga. A sad malo hemije. Sipajte sadržaj zelene flašice u aparaturu za destilovanje. Uzmite špric i dodajte Bilovu krv u rastvor i stavite zelenu flašicu na izlaz aparature da u nju curi nova tečnost. Upalite plamenik sa desne strane (pojaviće se +). Pojačajte plamen oper sa +. Kad temperatura dostigne 35% smanjite plamen, ali ga ne gasite.
Neka se "krčka" par sekundi, rastvor će reagovati i počeće da ispunjava flašicu.



Uzmite je i kombinujte je sa revolverom. Tako ćete dobiti municiju punjenu rastvo-

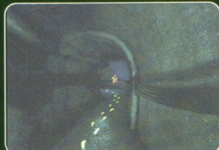


rom za neutralisanje vampira. Sada se vratite u Hopkinsovu ćeliju i popričajte sa njim o pištolju. Daće vam svoje "đozluke" kojima može da vidi vampire u zamenu za "Dragon ring".

Kad završite razmenu, zazvoniće telefon u doktorovoj kancelariji. Idite i javite se. Popričaćete sa Drakulom lično. U međuvremenu će Bil i Hopkins da zbrišu. Vratite se u sobu gde je bio Bil i na mestu gde su stajala invalidska kolica naći ćete otvor kroz koji su pobegli. Siđite tuda u katakombe.

### WORLD 1 / THE SEWERS (3)

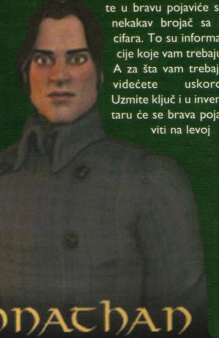
Uđite u mali mračni prolaz i stavite Hopkinsove naočare. Pratite trag stopa koji će se prekinuti.



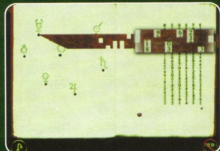
Idite dalje do glavnog hodnika i videćete ručicu na kontrolnoj ploči. Pomerite je i upaliće se svetlo. U tom trenutku pojaviće se Bil raspoložen da nešto pojede. Ponovo upotrebite naočare i uzmite pištolj. Pucajte u crvenu zonu (srce) da ga konačno pošaljete na "onaj" svet.



Izađite jedinim mogućim putem i idite dok ne nađete vrata pored kojih je nekakva metalna ploča. To je poklopac iza koga se krije brava. Trebaće vam cilindrični ključ koji imate. Kada ga stavite u bravu pojaviće se nekakav brojač sa 6 cifara. To su informacije koje vam trebaju. A za šta vam trebaju videćete uskoro. Uzmite ključ i u inventaru će se brava pojaviti na levoj




strani sa predmetima koji mogu da se kombinuju. To nešto obećava. Kombinujte ključ sa Drakulinim notesom (crvenim). Notes će se otvoriti na strani sa instrukcijama za ključ. Tu će vam biti dostupne i vampirske naočare pa ih stavite. Situacija je sledeća: na onom brojaču koji treba da ima 6 cifara 2 mesta su prazna. To znači da će vam trebati nekakve 4 cifre. Pošto ste stavili naočare, u knjizi će se pojaviti 6 kolona cifara, sa ključem koji je izrezan na nekim mestima. Ključ uhvatite za vrh i postavite ga na simbol koji ste videli na bravi. Sada pročitajte brojeve koje ključ pokazuje i to redosledom 1, 2, 3, 4, a ne 2134. Rešenje je 3582 (ako vam nije jasno kako



čitajte unutar zubaca ključa najdublje brojeve, a ako je samo jedan, onda njega. Svejedno, ako niste ukapirali bitno je da postavite vrh ključa na pravi simbol. Kad to uradite, izađite odatle i pogledajte cilindar. Na njemu podesite brojeve i kombinujte ga sa ključem. Ubacite ga ponovo u bravu i čućete kako se vrata otključavaju. Uzmite ključ i uđite.

### WORLD 1 / THE STYX

Prođite hodnikom do kraja i ući ćete u bioskopsku dvoranu. Siđite niz stepenice i idite do projektora i Drakuline statue.



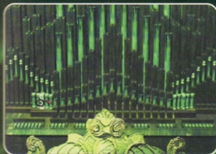
Ubacite žeton u mašinu i pogledajte film o Drakuli i Mini. To će osloboditi mesto na orguljama gde treba da ubacite bušene kartice. Međutim, to će dovesti do ispuštanja gasa i Jonatan će se probuditi vezan i Drakula će razgovarati sa njim. Kada Drakula ode u sobu će ući Hopkins i odvezaće vas. Obavezno, ali obavezno uzmite pištolj koji je ispod kreveta, jer će vas, ako napustite sobu nenaoružani, napasti vampir i to je kraj. Kad izađete iz sobe, stavite naočare da bi mogli da vidite vampira i gađajte ga u crvenu tačku. Put vam je slobodan i idite u filmski studio. U studiju se popnite na platformu i idite do kontrolne table. Uključite prekidač i pojaviće se kopija Drakule.



Na statui zmaja se nalazi mač pa ga uzmite. Upotrebite mač na Drakuli i Jonatan će mu odseći napola glavu. Posle animacije, mačem presecite konopac i sledi još jedna animacija. Jonatan je sada na gornjoj platformi studija. Pronađite i pokupite konopac i polugu koji se nalaze na podu sa desne strane. Sada se možete popeti merdevinama. Odmah tu se nalazi uređaj za pomeranje lifta. Ubacite ručicu koju ste našli u mašinu. Kliknite na ručicu i lift će se pokrenuti. Odgledajte animaciju posle koje ćete biti zaglavljeni na mostu. Idite do kraja platforme i presecite konopac, što će izazvati pad projektora. Popnite se na projektor pa na metalnu cev. Uđite u ventilacionu cev i idite dok ne naiđete na veliki ventilator. Zaglavite ga sa mačem i prođite pored, pa puzite dalje na levu stranu. Doći ćete do poklopca sa koga ćete uzeti ključ. Poklopac će se otvoriti, a vi se okrenite i puzite nazad. Naići ćete na još jednu rešetku i pošto imate ključ, otvorite je. Probajte da siđete dole pomoću konopca i posle animacije konačno siđite dole do robota -Drakule. Kliknite na njegovo telo i izvadite zvučnu viljušku, što će konačno uništiti robota. Sada kliknite na robotovu desnu šaku da je otkačite od ruke. Zatim, kliknite na nju da je okrenete i kliknite ponovo da aktivirate mehanizam koji će izbaciti ključ od lifta iz prsta. Uzmite ključ i idite do lifta, pa ga aktivirajte. Naći ćete se u bioskopu. Idite dole i nađite doktora Seward-a. On je već napola vampir i poslednjim snagama se bori da vam kaže još par stvari. Daće vam ključ od tajne laboratorije u zamenu za pištolj (sad ste goloruki) i reći će vam za tajni prolaz iza orgulja.



Idite do orgulja, stanite ispred i upotrebite vampirske naočare. Pritisnite dugme koje svetli, orgulje će se pomeriti i otvoriti vam prolaz.



Uđite unutra i sledi animacija u kojoj doktor puca u bocu sa gasom koji služi za pokretanje projektora. Sve to leti u vazduh, a vi se nalazite u hodniku koji vodi u katakombe.

## WORLD 1 / THE SEWERS (4)

Uđite u čamac koji vas čeka u kanalu. Sledeći zadatak koji treba da izvršite je da uništite Carfax. Vozajte se čamcem do ulaza u Carfax. Sa leve strane vrata se nalazi kodirana brava ista kao ona koja je čuvala ulaz u Styx. Primenite isti sistem kao kod prvih vrata i dobićete kod 8462. Kad otključate vrata uđite u Carfax.

## WORLD 1 / CARFAX (2)

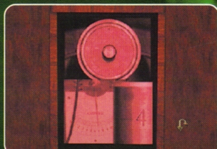
Naći ćete se u podrumu. Idite do 3 gajbice koje su prekrivene nekakvim čaršafom i uzmite ih, pa izađite u hol. Spustite gajbe odmah sa leve strane ispod stepeništa. Kliknite na njih da vidite šta je unutra i pokupite alat koji ćete u njima pronaći, a naći ćete makaze, čekić i sekiru. Sada možete da idete u Drakulinu sobu i da se prepustite razbijačkom nagonu. Uzmite čekić i razbijte njegov sto u komade pa pokupite daske. Sad idite iza paravana i uzmite sveću koja se ugasila, pa uđite u sobu sa kršom u kojoj je bio Pibodijev leš. Uzmite makaze i isecite zavesu koja visi na prozoru.



Pokupite parčiće i idite u podrum. Čim uđete, sa desne strane se nalazi Drakulin mrtvački sanduk. Uzmite sekirče i pretvorite ga u daske, pa se vratite u hol. U gajbe ubacite zavesu i daske, pa kombinujte šibice i sveću i sve to lepo zapalite. Zbog vatre Jonatan se povlači u podrum i više ne može da uđe u hol. Pojaviće se Drakula i otići će kroz gvozdena vrata, a vas će ostaviti da izgorite zajedno sa kućom. Ali svetlost od vatre će vam omogućiti da vidite malu nišu pored drvenih vrata. U niši se nalazi ključ od vrata koja vode u rezervoar. Otključajte vrata i uđite u rezervoar. Kad siđete niz stepenice, naići ćete na ventil. Okrenite ga i nivo vode će se podići. Sada skočite u vodu i zaronite. Idite levo i pomerite neki krš i okrenite drugi ventil, ali pazite - nivo vode će se podići još više! Da biste sada izronili umesto jednom, potrebno je da kliknete dva puta na površinu. To može da bude nezgodno jer vam vazduh "curi". Preporučujemo da snimite poziciju pre ronjenja, ukoliko niste završili kurs kod mene :)). Sada možete da zaronite ponovo i uđete u tunel koji je bio visoko pa niste mogli da ga dohvatite ranije. To će vas odvesti u kanal blizu utočišta. Izađite merdevinama u dvorište i uđite u utočište.

## WORLD 1 / ASYLUM (3)

Idite u podrum i u poslednju sobu u nizu (tamo gde ste sredili Bilija). Desno se nalaze vrata za koja vam je ključ dao doktor Seward. Kliknite na zavesu i naći ćete fotolaboratoriju. Stavite negative na uređaj za uvećavanje sa leve strane i ugasite svetlo pomoću prekidača. Kliknite na koverat sa desne strane da ubacite foto-papir ispod uređaja i na njemu upalite svetlo. Zatim kliknite na papir i prebacite ga u posudu desno (razvijač) i pojaviće se fotografija. Pogledajte je i na njoj ćete naći rešenje za VLS (Vampire Localisation System) tj. sistem za traženje vampira. Videćete podešavanje: 8 - otpornost, 4 - elektroliza i 7 ampermetar.



Sad stanite ispred VLS koji se nalazi iznad fotolaboratorije. Pogledajte uputstvo za korišćenje i uradite sve kako treba korak po korak. Uzmite prvi deo - otpornik i stavite ga na mesto. Kliknite na njega i podesite ga na 8. Sledeća stvar je cev za elektrolizu koju treba da podesite na 4. Namestite reostat i na kraju ampermetar koji treba da bude podešen na 7.



Sa vrha elemenata unutar kutije skinite nešto što liči na antenu i umesto toga stavite zvučnu viljušku koju ste uzeli iz Drakule-robota. Zatvorite VLS, uzmite ručicu i uzmite VLS. Izađite iz laboratorije kroz vrata na podu kuda ste već izlazili ranije. Ponovo ste u katakombama.

## WORLD 1 / THE SEWERS (6)

Krenite prema Highgate. Posle prvog koraka naletećete na pacove koji vam blokiraju put. Kombinujte VLS sa ručicom i pokrenite ga. Da rukujete sa njim povećajte ga pomoću lupe. Kliknite na dugme dole levo koje liči na trougao. Stavite kursor na pacove i VLS će da reaguje i da uhvati zvuk. Postavite desnim dugmetom vrednost istu kao na levoj skali i prebacite se na mod odašiljanja, opet dugmetom u dnu ekrana (to dugme je u stvari prekidač sa 2 položaja).

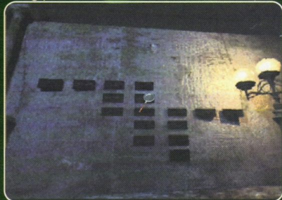




Stavite kursor opet na pacove i oni će pobeći u prolaz sa strane. Idite napred i samo napred do kraja. Ući ćete u prostoriju gde se nalazi most i kontrolna tabla pomoću koje ste ranije upalili svetlo. Sada upotrebite četvrtasti ključ koji ste uzeli sa rešetke i pomerite drugi prekidač. Mehanizam će se pokrenuti i moći ćete da uđete u okrugli otvor koji vam je do sada bio nedostupan. To je put u Highgate. Idite dok ne naiđete na kanal koji vam blokira prolaz. Okrenite se oko sebe i na podu ćete naći daske. Uzmite ih i stavite preko kanala da biste mogli da pređete preko i izađite napolje i ponovo ćete se naći na groblju.

## WORLD 1 / HIGHGATE (2)

Pronađite zid sa crnom mermernom pločom - zahvalnicu Svetom Đorđu (Saint George).



Okrenite ploču i uzmite notes i Dragon Ring koje vam je tu ostavio Hopkins. Sada će vam opet trebati VLS koji ste već isprobali na pacovima. Prebacite ga u mod za primanje i pretražite groblje da nađete 3 čudovišta - gargojla. Da ih aktivirate pokušajte da uđete u Drakulinu kriptu pa ćete videti kako izgledaju. To su u stvari ukrasi u obliku čudovišta raspoređeni na različitim mestima na groblju. Da ih nađete, gledajte gore. Postupak je isti: kad snimite zvuk koji čudovište emituje, podesite desnu skalu VLS-a da bude ista kao leva i prebacite ga u mod emitovanja. To će uništiti čudovište, i tako 3 puta. Kada ih uništite idite do Drakuline kripte i konačno uđite unutra. Ako ste pogledali Hopkinso-



vu poruku koju ste pokupili, videli ste 4 broja: gore-levo je 9, gore desno je 2, dole levo je 7 i dole-desno je 8. Unesite ih i otvoriće se grobnica i otkriti vam tajni prolaz.

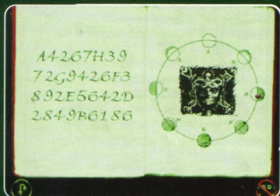


Uđite unutra i to je to - kraj prvog diska.

## CD2

## WORLD / THE QUARRIES

Idite suprotno od zaključane rešetkaste kapije i na dole. Stići ćete do druge rešetkaste kapije. Da biste je otvorili potražite simbol polumeseca pri dnu brave. Zatim pogledajte u Drakulin notes i upotrebite Hopkinsove naočare da vidite kao vampir.





Na strani koja pokazuje mesečeve mene videćete da je polumesec predstavljen slovom G, a za slovo G važe sledeći kodovi sa leve strane knjige: 9462. Ukucajte ih na bravu i to 9 i 4 gore, a 6 i 2 dole i uđite u hodnik kada se kapija otvori. Na kraju hodnika sa desne strane ćete videti sanduk pokriven nekom krpom. Sklonite je i iz sanduka uzmite lopatu i šipku i vratite se kroz rešetku i idite u veliki hol. Idite levo od gomile kamenja i šipke, gurnite jedan blok, povucite fitilj i uzmite detonator. Popnite se na kamenje i naći ćete čekić i dleto. Siđite i idite do stola pa kliknite na fijoku. Pošto ne može da se otvori upotrebite srpski ključ - čekić. Uzmite kalem žice, pa ponovo pomoću čekića razbijte držač zadnje stranice fijoke. Ponovo je izvucite napolje i pokupite mali ključ. Idite iza stola, do kutije. Upotrebite ključ da otvorite kutiju i iz nje uzmite dinamit. Pošto imate sve što vam treba da napravite pičvajz, idite ponovo do kraja onog hodnika gde ste našli lopatu. Ako ste se pitali gde je ključ za velika kamena usta zmaja - ključ je dinamit. Stavite dinamit u usta, zatim stavite i štapin pa ga razmotajte i zauzmite sigurno mesto. Na kraju postavite detonator i dignite zmaja lepo u vazduh. Pre nego što prođete kroz novi prolaz, pokupite kristal koji leži u kršu. Sad idite na drugi kraj prolaza i stigli ste u zatvor Grofa Drakule.

## WORLD 2 / THE PRISONS

Idite do vrata koja liče na šahovsku tablu.



Okrenite se u desno i kliknite da vam se poveća demonska glava i ubacite kristal u levo oko. Vrata će se okrenuti i vi ćete se naći u galeriji koja vodi do ćelija. Idite pored ćelija dok ne naiđete na jednu sa razvaljenom rešetkom pa uđite unutra. Idite levo i pomerite kostur koji leži na zemlji.





Uzmite lopatu i kopajte. Pojaviće se kost (tibia), pa je uzmite. Idite dalje do sledeće grupe kostura i ponovo pomerite jednog i kopajte. Naći ćete lobanju i pergament sa skicom. Izađite iz ćelija u prolaz i nađite vrata opkoljena lobanjama. Desno od njih su vrata sobe za čuvare. Uđite u nju i sa stola uzmite samostrel i fenjer, pa se popnite na sto da dohvatite tobolac sa strelama i crveni madaljon iz fijoke. Izađite i pregledajte skicu koju ste našli pored lobanje. Kombinujte medaljon i kost. Stavite lobanju na zemlju i na nju stavite kombinaciju medaljona i tibije. Upalite fenjer pomoću šibica i stavite ga iza lobanje.





Svetlost će se prelomiti kroz tako podešenu prizmu i pogodiće jednu lobanju na obodu vrata. Mehanizam će ih otvoriti, a vi uđite unutra u drugi deo zatvora. Idite ispred stepeništa i pojaviće se monstrum iznad vas. Kombinujte strele sa samostrelom i sa zelenom flašicom, pa ga ustrelite i siđite niz stepenice. Idite sve dok ne naletite na ostatke zatvorenika koji je okovan u lance i sa gvozdenom maskom.



Otvorite masku i uzmite Zmajev kamen - deo Zmajevog prstena. Jonatan će pasti u otvor, ali će srećom ostati nepovređen. Pošto ste pali idite jedinim mogućim putem koji će vas odvesti na groblje.

## WORLD 2 / THE BORGO CEMETERY

Prošetajte okolo dok ne dođete iza Drakuline grobnice (to je ona okovana lancem), pa kopajte pored. Naći ćete deo freske koji fali na jednoj nadgrobnoj ploči. Nađite oštećenu ploču i namestite deo koji nedostaje (to je inače slika Svetog Đorđa).



Čuće se svuk borbe Dobra i Zla. Prošetajte i iza jednog groba ćete naći šaku koja drži krst, pa je uzmite. Idite do grobnice iz koje ste izašli pa se okrenite prema kapiji koja je ulaz u groblje i upotrebite Hop-



kinsove naočare.



Videćete bitku i da bi ubrzali pobedu dobra, uzmite ruku sa krstom. Lanci koji opasuju Drakulinu grobnicu će pući, pa uđite unutra i kliknite dole desno i naći ćete se u dvorcu.

## WORLD 2 / THE CASTLE

Izađite u dvorište dvorca i idite na njegov najdalji kraj sa leve strane. Ako se sećate prvog dela, to je dvorac Borgo gde ste već bili. Siđite niz stepenice u mrak i srešćete se sa vešticom Dorko koju poznajete iz prvog dela.



Pričajte sa njom i pošto nema ništa pametno da vam kaže, pokažite joj pergament koji ste našli pored lobanje. Posle razgovora sa Dorko, dajte joj Zmajev Kamen koji ste uzeli iz usta kostura pre pada u rupu. Dok bude pričala o kamenu i prstenu, pojaviće se Zalina - žena vampir, koja će je ubiti i ukrasti Zmajev Prsten. Pre nego što bude umrla, Dorko će Jonatanu dati svoj zlatni prsten u koji će prebaciti neke svoje moći. Izađite napolje u dvorište, gde ćete videti Zalinu kako pravi nekakvu crvenu barijeru oko sebe. Popnite se uz stepenice koje u podnožju imaju dve statue vuka. Kliknite na bravu i uzmite Hopkinsove naočare. Upotrebite prsten koji vam je dala Dorko i otključajte vrata. Uđite u hodnik i videćete da je blokiran gomilom kamenja. Priđite do gomile i uzmite konopac sa kukom na kraju, pa ga kombinujte sa samostrelom i izađite napolje na vrh stepeništa. Uzmite samostrel i pucajte na drugi kraj dvorišta.



Kuka će se zakačiti na balkon i konopac će se zategnuti preko dvorišta, pa kliknite na njega da pređete na balkon. Odatle ulazite u malu biblioteku. Idite skroz do kraja i otvorite ormarić pa odatle uzmite dokument koji pokazuje šahovsku tablu. Upotrebite šipku da razvalite poklopac sa leve strane unutar stočića i pojaviće se mapa.



Kada se razmota pogledajte je bliže i uzmite smotuljak koji ste našli u zatvoru i stavite ga preko mape. Kliknite na neki simbol da se taj papir sa 2 rupe namesti preko njega. Ako istovremeno jedan od otvora pokazuje rimski broj, to je to. Trebalo bi da 2 simbola imaju svoje rimske brojeve i to kocka - I, i suprotni simbol - III. Sada u inventaru prevrnite papir sa otvorima i ponovite postupak. Zapamtite simbole i brojeve i idite do panela koji se nalazi između polica sa knjigama. Kliknite sa lupom na njega i pojaviće se simboli poređani u krug. Pritiskajte ih redom koji vam daju rimski brojevi i pojaviće se dvostruki zlatni krst. Uzmite ga i izađite napolje. Ponovo se popnite na konopac, ali ovaj put padnite u centar crvene barijere. Jedan od grobova može da se otvori pomoću poluge. Imate pajser, pa ga upotrebite. Kad otvorite grob, videćete kostura i crveni medaljon. Uzmite medaljon i kombinujte ga sa dvostrukim ksrtom. Uzmite vampirske naočare i naći ćete ugraviran pentagram.



To je mesto gde treba da stavite tako iskombinovan krst da biste srušili crvenu barijeru. Idite ponovo u malu biblioteku i to tako što ćete ući na vrata ispod, pa odatle na balkon. Kad uđete u malu biblioteku idite do desnih vrata. Ona su zaključana vampirskom bravom. Priđite bliže i upotrebite vampirske naočare. Videćete pentagram koji treba da uništite pomoću kombinovanog krsta i tako otključate vrata. Uđite unutra i priđite do šahovske table. Uzmite dokument koji pokazuje šahovsku tablu i stavite ga ispod table i pogledajte Drakuln notes, naravno uz pomoć Hopkinsovih naočara pošto je veći dao pisanija u notesu vidljiv samo vampirima. Videćete raspored figura na tabli i treba samo da kliknete na slova pored table onim redom kojim su poređane figure. Redosled je FBHEACGD i kada ga ukucate, figure će se pomeriti i doći na svoja mesta.

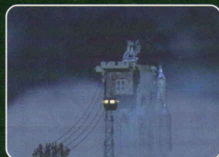




Uzmite dokument koji ste stavili ispod table i na njemu ćete sada videti tragove figura. Izađite iz sobe i idite dole do velike šahovske table. Idite u inventar i pratite skicu sa table, ali pazite: crna polja na skici su u stvari bela na velikoj tabli! Idite po šemi i kad stignete do sredine table, sve će se srušiti osim centralnog dela na kome ste vi. Da biste otišli odatle, uzmite teleskop i kroz njega pogledajte najdalja vrata i uzmite Hopkinsove naočare. Uzmite prsten koji ste dobili od veštice Dorko pa napravite most i pređite na drugu stranu prostorije. Kad stignete do vrata, opet uzmite naočare i videćete pentagram koji naravno treba da uništite pomoću dvostrukog krsta i tako otključate vrata. Sada možete da uđete u sobu sa žičarom.

## WORLD 2 / THE CASTLE CABLE CAR

Pritisnite prekidač da kabina uđe u prostoriju. Sad pomerite ručicu sa leve strane da pomerite mostić kako biste mogli da uđete u kabinu. Kad se popnete na platformu, pomerite ručicu na kontrolnoj tabli da otvorite vrata kabine i kada se otvore - uđite unutra. Pritisnite polugu i vrata će da se zatvore, a zatim pritisnite crveno dugme da se žičara pokrene i odveze vas do dvorca.



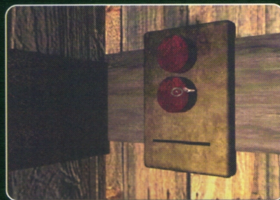
Kad stignete, otvorite vrata i srešćete Hopkinsa. Nećete dugo da pričate sa njim jer će se pojaviti Viorel i izbošće ga. Pre nego što umre, daće vam ključ zamka. Vratite se u kabinu i uzmite merdevine i stavite ih ispod poklopca za izlazak na krov. Popnite se i izađite napolje na krov i penjite se dalje. Pređite na drugi deo hale i otvorite ovalni poklopac koji je sakriven u mraku sa desne strane. Kad izađete na krov, za vama će poći par slugu u nameri da vas malkice ubiju. Imate ograničeno vreme da odete na drugu stranu krova i stanite ispred glave statue Svetog Đorđa, koja leži ispred stepeništa. Pomerite glavu pomoću šipke i ona će se otkotrljati dole i rešiti Jonatanov životni problem. Sad slo-



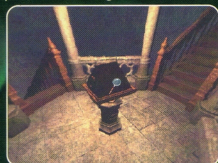
bodno siđite niz stepenice i pokupite jednu od dve daske (možete da nosite jednu po jednu). Idite do topovske kule, do topa pored koga ćete pronaći kofu. Uzmite je i popnite se gore do spomenika Svetog Đorđa. Zahvatite malo snega u kofu, pa idite do topa pored koga je provaljen pod. Siđite dole i uzmite zastavu i komad drveta. Izađite napolje i postavite dasku preko rupe da možete da dođete do topa. Kad mu priđete, pomerite ga i uzmite đule. Kad pređete rupu, ponovo uzmite dasku i idite dole do drugog topa. Pošto nemate barut, moraćete da upotrebite extra foru da opalite top. Kofu sa snegom stavite na prvu poziciju, đule na drugu, a zastavu na treću.



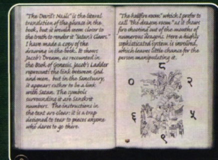
Zatim kombinujte komadiće drveta sa šibicom da zapalite fitilj. Stavite to ispod topa i vatra će otopiti sneg, koji će kasnije da proključa i napravi nadpritisak koji će ispaliti đule iz topa. To će ubiti Viorela. Siđite dole do srušenog mosta i postavite dasku preko rupe, pa se popnite do druge daske i donesite i nju. Zgazite na prvu dasku, postavite drugu, pa se okrenite i uzmite prvu i stavite je tako da možete da idete dalje. Pređite preko i idite u kulu gde je Viorelovo telo koje visi preko prozora i sa njegovog pojasa skinite pljosnati ključ. Pomoću ključa koji vam je dao Hopkins pre nego što je umro, otvorite vrata. Uđite u kulu i u gondolu pa pritisnite dugme za dole. Gondola, tj. lift će se spustiti dole i kad stane upotrebite Viorelov pljosnati ključ .



Pritisnite dugme za gore i izađite iz lifta, a ključ će vam dati vremena za to. Izađite napolje i pred vama je rupa, a preko puta se nalaze pokretne stepenice. Kombinujte samostrel sa strelama i pucajte u konopac koji drži stepenice i one će pasti preko rupe. Pređite tako napravljen mostić i doći ćete do nekakve platforme sa koje dalje vode troja drvenih stepenica. U centru platforme nalazi se gondola.



Otvorite je i videćete da je izbušena u pravilnim razmacima. Trebaju vam tri ručice koje ćete da gurnete u te rupe, da bi vam se otvorilo podnožje. Idite dole bilo kojim stepeništem, jer oba stižu na isto mesto. Idite levo i uzmite lobanju i vratite se do stepeništa koje vodi nadole. Čuvajte se, stepenište je zamka i da bi ga prešli pogledajte u notes prijatelja doktora Stewarta (zeleni). U knjizi ćete naći sliku stepeništa okruženu brojevima Sanskrita. Na ivici svakog stepenika potražite znakove Sanskrita koji odgovaraju onima na crtežu.



"The Devil's Nails" is the literal translation of the phrase in the book, but it would seem closer to the truth to render it "Satan's Claws." I have made a copy of the drawing in the book. It shows Jacob's Dream, as recounted in the Book of Genesis. Jacob's Ladder represents the link between God and men, but in the Sanctuary, it appears rather to be a link with Satan. The symbols surrounding it are Sanskrit numbers. The instructions in the text are clear: it is a trap designed to tear to pieces anyone who dares to go there.

"The hellfire room" which I prefer to call "the dragon room" as it shows fire shooting out of the mouths of numerous dragons. Here a highly sophisticated system is involved, which leaves little chance for the person manipulating it.

Treba jasno da vidite crteže na stepenicama ako se okrenete za 180°. Siđite tako što ćete gaziti na 1, 3, 6, 7, 9 i 10. stepenik. Kad uspete da siđete kako treba, čućete zvuk kao da se nešto pomerilo. Sad prođite ispod luka i idite levo i videćete ruku koja drži ručicu, ali ako probate da je uzmete, šaka se zatvara. Upotrebite lobanju i stavite je u ruku, pa onda uzmite šipku i slomite lobanju.



Sad uzmite ručicu, izađite iz sobe i vratite se do gondole. Idite drugim stepeništem i naći ćete se u Dvorani Zmajeva.



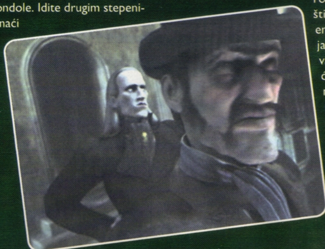
Čim uđete, povucite lanac sa leve strane. i pojaviće se mostić do centra dvorane. Pređite ga, mostić će se povući, a zmajeva glava će početi da bljuje vartu. Povucite lance sledećim redosledom:

ZMAJEVA GLAVA
4 6
2 3
5 1
ULAZ

Vatra će prestati i pojaviće se drugi mostić koji vodi do izlaza. Idite do zmajeve glave gde se pojavila druga ručica. Uzmite je i izađite napolje. Upotrebite poslednje, treće stepenice da uđete u Alien Room. Idite do jajeta na drugom kraju sobe. U njemu se nalazi treća ručica, ali ako pokušate, videćete da ne možete da je uzmete. Vratite se u centar sobe, stavite Hopkinsove naočare pa se okrenite za 135° i videćete usta koja hrane jaje sa nekom zelenom materijom.



Kombinujte strele i samostrel, a zatim i antivampirski napitak i pucajte u usta. Okrenite se ulevo za još 90° prema drugom korenu i primetićete da je otvor prekriven nekim poklopcem koji se pomera. Ponovo upotrebite samostrel i pucajte u poklopac. To će da ga zaglavi i opet uzmite samostrel i pucajte u usta. Kad nestane "vampirski vid", priđite do korena i ispitajte ga. U inventaru kombinujte anti vampirski napitak i špric koji je sada prazan. Zabodite tako napunjen špric u koren i ubrizgajte rastvor. To će konačno uništiti svu životnu energiju koja napaja jaje i omogućiće vam da uzmete treću ručicu. Izađite na vrata iza jajeta i idite do gondole pa je otvorite. Konačno postavite sve tri ručice



na svoja mesta. Fijoke u dnu gondole će se otključati pa ih otvorite i uzmite gvozdene šablone. Četvrta fijoka je i dalje zaključana. Idite ponovo u Zmajevu Dvoranu i stanite na sredinu. Okrenite se udesno i ispitajte podnožje stuba. Otvoriće se mesto gde treba da postavite 3 šablona. Sad pogledajte i otvorite gornji deo stuba i videćete opet pravilno raspoređene rupe. Vratite se do gondole i pokupite one 3 ručice, pa ih postavite na mesto i spustite poklopac. Kliknite desno od poklopca i pojaviće se dve zmajeve glave koje bljuju vartu.



To će otopiti 3 ručice i napraviti četvrtu. Uzmite je i vratite se do gondole, pa je ubacite na mesto. To će izazvati pomeranje gondole u koju treba da uđete. Ona će vas odvesti u Drakulino posledenje utočište, gde vas čeka On, Mina i tri vampiruše. Okrenite se za 180° i idite niz stepenice, pa prođite kroz prostoriju i izađite na druga vrata. Sad idite niz stepenice i uđite u lift.

WORLD 2 / LAST SANCTUARY

Čim siđete, vampiruše će vas napasti i privesti do Drakule (57).



Kad završite razgovor, odmah Mini stavite prsten na ruku i to će je osloboditi njegove vlasti, a naljutiti Drakulu. Posle druge animacije, odmah stavite Zmajev Kamen na Zmajev Prsten, koji se nalazi ispred Drakule i odgledajte završnu sekvencu (59).



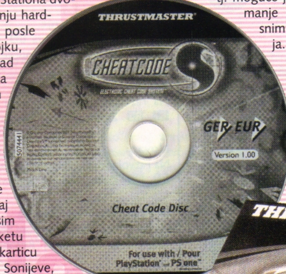
Pravda u liku statue Svetog Đorđa će stići Drakulu, ovaj put, nadam se, zauvek.



# THRUSTMASTER CHEATCODE SNIPER

## Cheat Code Sniper

Vlasnici PlayStationa više nema razlike da se stidite pored vlasnika PlayStationa dvojke, barem kada je u pitanju hardver za varanje. Dakle posle Action Replaya za dvojku, pojavio se i ovaj komad hardvera koji omogućava da na vašem starom dobrom PlayStationu jedinici koristite gomilu kodova i šifara koji dolaze u kompletu sa ovim uređajem, a plus možete dodavati i nove šifre koje će ovaj uređaj zapamtiti kao svoje. Osim trikova i šifara, u paketu dobijate i memorijsku karticu kvaliteta kao originalne Sonijeve, disk sa šiframa i specijalizovanim softverom za kompresiju podataka na memorijskoj kartici (memo card manager) i kao još jedan bonus - softver za puštanje muzičkih CD-ova pod nazivom CD Xplosion.




Dakle, kako ova stvarčica funkcioniše kada su uključi. Prvo se proverava da li ima mesta na kartici, tj. trazi barem jedan blok da bi snimio svoje podatke. Posle provere stižemo do glavnog menija koji se sastoji iz 4 opcije.

## Trikovi i šifre

Kada u meniju odaberete odgovarajuću igru i željenu šifru pritiskom na START game pokrećete igru i to je cela procedura. Samo je ponekad problem naći odgovarajuće šifre, a postoji i problem kompatibilnosti igara, npr. ukoliko su šifre za PAL verziju igre - one neće raditi na NTSC verziji i obrnuto. A za pojedine igre šifre uopšte ne funkcionišu, ali su u pitanju uglavnom manje popularne igre. One najpoznatije su uglavnom sve dobro podržane. Jedna mana koju moramo pomenuti je da nema informacija koja šifra čemi služi, tako da dok ne startujete igru ne znate koju ste šifru uključili.




## Memory card manager

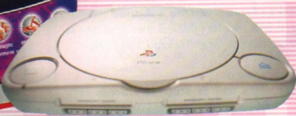
Kao što mu ime kaže upravlja podacima na memo kartici, tj. moguće je komprimovati podatke da bi zauzimali manje mesta, a tu su i osnovne manipulacije snimljenim fajlovima poput kopiranja i brisanja.

## Audio player - CD Xplosion

Kao što se i očekuje sve funkcije standardnog cd playera su tu (prikazuje sve bitne funkcije, ekvilajzer, audio spectrum, a sadrži i shuffle i repeat), ali i mnoštvo drugog šareniša. Tu je veliki izbor skinova (grafičkih podloga) npr. lounge, grašak, futuristički, leopard, zebra, disko, leto, glamuroznii sl...




Poseduje osnovne opcije DSP-a ( Digital Signal Processing) - koji nam daje takve efekta poput malog studija, velikog studija, sale, hale, sobe i na kraju spejs fazon. A povrh svega toga postoji i vizuelizacija - tj. efekti koji su sinhronizovani sa muzikom - u ovaj mod se prelazi pritiskom na select dugme, dok različite efekte vizuelizacije birate na krstiću levo-desno. Pritiskom na start vraćamo se u glavni meni i a program ponovo traži Cheat Code Sniper disk..



dodaci




STROGO POV.

# TSUGUNAI
ATONEMENT

## Tsugunai: Atonement




### Neograničeno zlato

Kada dobiješ Chief Fisherman's' Daughter, idi na plažu gde ona ide da traži Aquamarine. Kad pobediš malog Jewel Leapers, daće ti kamenje koje je neophodno da stvoriš Runes. Sakupi ih u većem broju, kao i zlato, pa zatim idi u Rune-Makers radnju. Pretvori Gems u Runes, koji košta 230 zlatnika. Kad su pročišćeni Rune Shop će ih otkupiti za 400 do 500 zlatnika. Ponovi ovaj trik koliko god možeš puta, da dobiješ neograničenu količinu zlata.

## Wendy: Every Witch Way




### Šifre nivoa

| Status | Šifra |
|---|---|
| 50% završen | Zvezda, □<br>□, Zvezda |
| 100% završen | +, -<br>+, - |

## Populous: The Begining



### Šifra za varanje

Posvetli i pritisni X na svako drvo na prvom nivou. Zatim, pritisni Start da vidiš ekran sa opcijama. Ako pravilno uradiš, poslednja opcija će biti "Cheat". Selektuj ga da pristupiš meniju za varanje sa opcijama za maximum mana, sve reči i sve zgrade.

## GT Concept 2001 Tokyo




**Ace mod**
Na ekranu za težinu drži L1 + R1 dok se "Ace" mod ne pojavi.

**Sve licence**
Uspešno završi Toyota Pod Event.

**Extra krediti za Gran Turismo 3 A-spec**
Uspešno završi 50% trka da otključaš snimljenu igru sa 1,000,000,000 kredita za Gran Turismo 3: A-Spec.

**Bonus FMV sekvence**
Uspešno završi 100% trka da otključaš 2 bonus FMV sekvence..

## Warhammer: Dark Omen



**Sve šifre**
Posvetli četvrtastu knjigu u karavanu. Zatim drži Select i pritisni R1, L1, L2, R2.

**Chapter preskakanje**
U glavnom meniju pritisni R2, R1, L2, R2, R1, R2. Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Preskakanje borbi**
Na razvojnom ekranu pritisni Select, R1(2), L2(2), R1, R2. Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Novac**
Na razvojnom ekranu pritisni Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2. Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Brzo ponovno učitavanje**
Na razvojnom ekranu pritisni Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1. Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Selektuj protivnika**
Na razvojnom ekranu pritisni Select, L2(2), R2, L2, R1(2). Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Male glave**
Na razvojnom ekranu pritisni Select, L2(4), R1, R2. Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Brza smrt**
Na razvojnom ekranu pritisni Select, R1, L1, R2(2), R1(2). Zatim selektuj "Resume" opciju.

**Vidi FMV sekvence**
Unesi sledeće kodove u glavnom meniju:

**The Black Grail**
Pritisni Levo, L1, ○, L2, △, R2 u glavnom meniju.

**Carnstein and Jewel**
Pritisni R1, △, R2(2), □, R1 u glavnom meniju.

**The Hand of Nagash**
Pritisni R2, Levo, R2, Gore, Dole, Levo u glavnom meniju.

**Liber Mortis**
Pritisni ○, △, □, Desno, R1, R2 u glavnom meniju.

**Pobeda**
Pritisni L2, Desno, □, Desno, R1, R2 u glavnom meniju.

**Long March**
Pritisni R1, L2, △, □, Levo, R2 u glavnom meniju.

**Vidi kredite**
Pritisni Levo, Desno, □, Desno, R1, R2 u glavnom meniju.




STROGO POV.

## James Bond 007: Agent Under Fire

### Nevidljivost i razna oružja

**Nevidljivost**
Da dobiješ Gold Bond-a, pucaj u čoveka i nastavi da pucaš u istu tačku dok ne istrošiš svu municiju. Zatim ga upucaj jednom sa PP7 i pokupi ga. Videćeš Q i Monnypenny kako se šetaju okolo. Upucaj ih da dobiješ Gold Bond-a.

**Zlatni pištolj**
Uspešno završi Trouble In Paradise nivo sa "Gold" rangiranjem. Da izvedeš ovo još lakše osvoji što više "accuracy" i uradi sve Bond pokrete (upucaj burad da explodiraju, upucaj vitalne protivničke likove i pronađi skrivene predele).

**Zlatni pištolj u multi-player modu**
Uspešno završi Precious Cargo nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Zlatni CH-6**
Uspešno završi Precious Cargo nivo sa "Gold" rangiranjem. Da uradiš ovo lakše, izbaci ljude iz helikoptera da osvojiš medalju. Takođe upucaj tankove sa gasom na putu i pucaj u pumpe sa gasom.

**Golden accuracy power-up**
Uspešno završi Bad Diplomacy nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Poboljšanje zlatnog okvira**
Uspešno završi Cold Reception nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Poboljšanje zlatne granate**
Uspešno završi Night Of The Jackal nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Poboljšanje zlatnog metka**
Uspešno završi the Poseidon nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Poboljšanje zlatnog štita**
Uspešno završi Forbidden Depths nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Neograničena municija za zlatni pištolj**
Uspešno završi Evil Summit nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Neograničeni projektili za kola**
Uspešno završi Dangerous Pursuit nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Rocket Manor multi-player nivo**
Uspešno završi Trouble In Paradise nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Nevidljiva Bondova koža u multi-player modu**
Uspešno završi Dangerous Pursuit nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Guard koža u multi-player modu**
Uspešno završi Cold Reception nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Alpine guard koža u multi-player modu**
Uspešno završi Streets Of Bucharest nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Cyclops Oil guard koža u multi-player modu**
Uspešno završi Poseidon nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

## James Bond 007: Agent Under Fire



**Poseidon guard koža u multi-player modu**
Uspešno završi Mediterranean Crisis nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Carrier guard multi-player koža**
Uspešno završi Evil Summit nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Poboljšanje brzog pucanja**
Uspešno završi Fire And Water nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Poboljšanje regenerativnog štita**
Uspešno završi Mediterranean Crisis nivo sa "Gold" rangiranjem.

**Calypso pištolj u multi-player modu**
Uspešno završi Fire And Water nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Pun arsenal u multi-player modu**
Uspešno završi Forbidden Depths nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Gravity boots u multi-player modu**
Uspešno završi Bad Diplomacy nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Viper pištolj u multi-player modu**
Uspešno završi Night Of The Jackal nivo sa "Platinum" rangiranjem i sve 007 ikone.

**Lotus Esprit kola**
Uspešno završi Streets Of Bucharest nivo sa "Gold" rangiranjem.

## Gran Turismo Concept 2001 Tokyo



### Licence, krediti, BONUS

**Ace mod**
Na ekranu za težinu drži L1 + R1 dok se "Ace" mod ne pojavi.

**Sve licence**
Uspešno završi Toyota Pod Event.

**Extra krediti za Gran Turismo 3 A-spec**
Uspešno završi 50% trka da otključaš snimljenu igru sa 1,000,000,000 kredita za Gran Turismo 3: A-Spec.

**Bonus FMV sekvence**
Uspešno završi 100% trka da otključaš 2 bonus FMV sekvence.








ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

## Giants: Citizen Kabuto



### Razni džinovski trikovi

**Cheat meni** - Unesi "ALPUN" kao šifru.
**Izbor nivoa** - Unesi "MBP4UJP" kao šifru.
**Nevidljivost** - Unesi "MOLITOR" kao šifru.
**Neograničena mana** - Unesi "BGDA" kao šifru.
**Neograničena municija** - Unesi "FALLOUT" kao šifru.
**Neograničeni jet pack** - Unesi "38HK" kao šifru.
**Prednji pogled sa kamerom** - "XTRASEE"
**Crveni ekran** - "ANGRY"
**Zeleni ekran** - "SNIPEME"
**Plavi ekran** - "UDDOIT2"
**Duga mod** - "DOROTHY"

GIANTS CITIZEN KABUTO

## Doom



**Božanski mod**
Pauziraj igru zatim drži L + R i pritisni A(2), B, A(5).

**Sva oružja, predmeti, ključevi**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni A, B(2), A(5).

**Nevidljivost**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni B(3), A(5).

**Berserk mod**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni B, A, B, A(5).

**Kompjuterska mapa**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni B, A(7).

**Radioaktivno odelo**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni B(2), A(6).

**Napredni nivoi**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni A, B, A(2), B(2), A(2). Napredovaćeš za 5 nivoa, u zavisnosti od toga na kom se nivou trenutno nalaziš.

**Tower Of Babel nivo**
Pauziraj igru, zatim drži L + R i pritisni A, B, A, B, A, B(2), A.

## Dropship



**Nivoi, nevidljivost, BONUS ...**

U glavnom meniju selektuj "Classified Files" opciju. Unesi kod:

**Izbor nivoa** - "KINGSLEY"
**Nevidljivost** - "TEAMBUDDIES"
**Neograničena municija** - "BLASTRADIUS"
**Bonus nivo 1** - "KREUZLER"
**Bonus nivo 2** - "SHEARER"
**Bonus nivo 3** - "UBERDOOPER"

## Army Men: Sarge's Heroes



### Unesite sledeće kao šifru:

Neograničena energija i oružje - JHNNBRZ
Sva oružja - RMSRPLS
Maximum municije - BNGBNGBNG"
Igraj kao Sarge - MRCNHR
Igraj kao Hoover - NMMNS
Igraj kao Riff - TNKKLLR
Igraj kao Shrap - NCMNG
Igraj kao Thick - BGGRNMN
Igraj kao Scorch - FRDCHCKN
Igraj kao Grimm - GRMMRPR
Igraj kao Vikki - GRLPWR
Igraj kao Plastro - TNVLLN
Igraj kao protivnički vojnik - MDTRPR
Igraj kao prijateljski vojnik - HPPCMPR
Igraj kao super heroj - SPRHR
Igraj kao mala devojka - Enter "LTTLLSS" as a password.
Igraj kao dinosaurus - DNSR
Igraj kao ružičasti zeka - PNKBNN
Igraj kao kostur - SKLL
Svi likovi - BTTLN
Ravni mod - STLTHMD
Mod debele glave - FTHD
Bezglavi mod - SLPHLLW
Kikiriki mod - PNTHD
Mod zlog duha - VLSPRT
Mod velikog stopala - BGFTLVS
Disco mod - DSCMDNSS
Niska gravitacija - LNRGRVT
Super ubrzanje - RBNML
Mini mod - DRVLLVSMM
Široki mod - LVNGLRG
Test informacija - THDTST
Pravljenje sekvenci - SFFRMV
Sekvence napada - CLNLGRMM
Nivo 1 intermission sekvenca - CNN
Nivo 2-1 intermission sekvenca - CNTWN
Nivo 2-2 intermission sekvenca - CNTWTW
Nivo 2-3 intermission sekvenca - CNTWTHR
Nivo 2-4 intermission sekvenca - CNTWFR
Nivo 3 intermission sekvenca - CNTHR
Nivo 2-2 intermission sekvenca - CNFR



Šifre nivoa

| | |
|---|---|
| Napad | LNLGRMM |
| Plavi špijun | TRGHTR |
| Kupatilo | TDBWL |
| Riff Misija | MSTRMN |
| Šuma | TLLTRS |
| Hoover Misija | SCRDCT |
| Thick Misija | STPDMN |
| Snežna Misija | BLZZRD |
| Shrap Misija | SRFPNK |
| Fort Plastro | GNRLMN |
| Scorch Misija | HTTTRT |
| Showdown | ZBTSRL |
| Peščana kutija | HTKTTN |
| Kutija | PTSPNS |
| Dnevna soba | HXMSTR |
| The Way Home [Note] | VRCLN |

Napomena: Ova šifra takođe otključava sve likove u multi-player modu.




## Harry Potter



**10 života**
Za vreme igre pritisni Select, B, A, B, A, B(2), A(2).

**Alohamora reč**
Hermione te uči u susednoj sobi posle vežbe sa Quiddich-om. Otvaraju ti se zaključana vrata sa zvezdama na sebi.

**Flipendo reč**
Profesor Quirrell te uči ovu reč na prvom času. To je reč kojom šutiraš energetsku loptu - pravo. Ova reč može pomerati predmete, iznenaditi protivnike ili razbiti kontejnere.

**Leteća reč**
Dozvoljava ti da pomeraš određeno kamenje i statue.

**Lumos reč**
Osvetli ti region na nekoliko minuta.

## Wave Race: Blue Storm



### Šifre
U meniju sa opcijama pritisni Start + Z + X da otključaš "Password" opciju. Upotrebi ovu opciju da uneseš šifre da se takmičiš u oficijelnim borbama sa ograničenim vremenom.

**Jaši Delfina**
Unesi "DLPHNMOD" kao šifru da jašeš na leđima delfina u free run modu. I dalje možeš koristiti šifre sa delfinom, ali su ti ograničene mogućnosti.

**La Razza Canal vremenska staza**
Unesi "MJV8LKL6" kao šifru da otključaš ovu stazu na težem nivou pod vremenskim modom.

**Dolphin Park staza**
Unesi "463YWNX3" kao šifru da otključaš ovu stazu pod normal stunt modom.

**Ethnic Lagoon vremenska staza (Japanska verzija)**
Unesi "J784WMHF" kao šifru.

**Izbor boja kostima**
Na ekranu za izbor likova posvetli određeni lik i pritisni Z da ti prikaže gde su ostali kostimi u bojama i ostalo.

**Kontroliši ekran za učitavanje**
Dok ide traka pritisni Levi taster analognog kontrolera da kontrolišeš vodu.

**Kontroliši naslovni ekran**
Kada se pojavi "Start" na naslovnom ekranu, pritisni Levi taster analognog kontrolera da ga baciš u vodu.

**Kontroliši replay**
Upotrebi desni taster analognog kontrolera za vreme replay-a da kontrolišeš pogled. Pritisni desni taster analognog kontrolera na gore da promeniš ugao kamere. Pritisni isti taster da vrtiš kameru oko svog junaka. Pritisni ga sada na dole da vratiš pogled na nivo sa vodom. Sada idi levo da se prebaciš u pogled iz prvog lica.

Harry Potter AND THE PHILOSOPHER'S STONE

## Harry Potter



**Transfiguration reč**
Uči se na času transfiguration. Otarasi se predmeta (knjiga itd.) koji su iznad prekidača, pretvarajući ih u ptice.

**Mogući završeci**
Uzmi svih 15 Folio Magi karata i konačno uzmi poslednju kartu od Ron-a. Osvoji 600 House Poena tako da Griffindor pobeđuje House Cup. Pojaviće se nove sekvence sa mogućim završecima.

## Wave Race: Blue Storm



**Arctic Bay staza**
Uspešno završi championship mod na normal težini da otključaš Arctic Bay stazu. Napomena: Ova staza se zove Cool Ocean u Japanskoj verziji igre.

**La Razza Canal staza**
Uspešno završi championship mod na naprednijoj težini da otključaš La Razza Canal staza. Napomena: Ova staza se zove Aqua Maze u Japanskoj verziji igre.

**Strongwater Keep staza**
Uspešno završi championship mod na expert težini da otključaš Strongwater Keep stazu. Napomena: Ova staza se zove Victory Gate u Japanskoj verziji igre.

**Vreme**
Uspešno završi championship mod sa prvim, drugim ili trećim mestom da otključaš vremenske uslove u vremenskom modu pod expert, hard ili normal težinama.

**Pokušaj! mod**
Učitaj trening mod i završi sve treninge kao početnik i kao glavni da otključaš "Pokušaj!" opciju pod trening modom. Ovaj mod je sličan Dolphin Park-u.

**Brzi start**
Na početku trke pritisni A pre nego što starter objavi "Go" i upali se zeleno svetlo da dobiješ brzi start i turbo.

**Skrivena oblast u Dolphin Park-u**
U free roam modu, bori se za ostrvo u oblasti gde si prvo startovao. Pre nego što osvojiš "out of bounds" markere, osvoji turbo. Ako pravilno uradiš videćeš sledeću oblast. Bori se za tu oblast i kad osvojiš turbo po drugi put, nastavi dalje. Ovo može zahtevati više od jednog pokušaja. Ova nova oblast ima čudovišne talase na kojima možeš da izvedeš bilo

## Populous: The Beginning



### Šifra za varanje
Posvetli i pritisni X na svako drvo na prvom nivou. Zatim, pritisni Start da vidiš ekran sa opcijama. Ako pravilno uradiš, poslednja opcija će biti "Cheat". Selektuj ga da pristupiš meniju za varanje sa opcijama za maximum mana, sve reči i sve zgrade.




# STROGO POV.

## Wipeout Fusion



**Likovi, oružje, brodovi ...**
U glavnom meniju selektuj "Extras", zatim selektuj "Cheats".

**Otključani likovi**
Unesi ×, △, ○, △, ○ kao šifru.

**Neograničeno oružje**
Unesi △, ○, ×, ○, □ kao šifru.

**Neograničeni štitovi**
Unesi △, △, □, □, □ kao šifru.

**Brzi brodovi**
Unesi □, ×, ×, ×, △ kao šifru.

**Retro brodovi**
Unesi ×, ○, △, □, × kao šifru.

**Životinjski brodovi**
Unesi △, ○, ○, △, × kao šifru.

## Tsugunai: Atonement



**Neograničeno zlato**
Kada dobiješ Chief Fisherman's' Daughter, idi na plažu gde ona ide da traži Aquamarine. Kad pobediš malog Jewel Leapers, daće ti kamenje koje je neophodno da stvoriš Runes. Sakupi ih u većem broju, kao i zlato, pa zatim idi u Rune-Makers radnju. Pretvori Gems u Runes, koji košta 230 zlatnika. Kad su pročišćeni Rune Shop će ih otkupiti za 400 do 500 zlatnika. Ponovi ovaj trik koliko god možeš puta, da dobiješ neograničenu količinu zlata.

## Z



**Biranje nivoa**
Unesi △, △, ×, ○, △, △, ×, ○ kao šifru.

| Nivo | Šifra |
|---|---|
| 2 | □, △, ×, ○, △, □, ○, × |
| 3 | □, ×, ○, △, △, □, ×, ○ |
| 4 | □, △, ×, ○, ○, △, ×, ○ |
| 5 | ×, ○, □, ×, △, □, ×, ○ |
| 6 | □, ○, △, ×, ○, ×, □, ○ |
| 7 | ×, ○, □, ×, △, △, ×, ○ |
| 8 | ×, ×, ○, △, ×, ○, □, × |
| 9 | ○, ×, ○, □, ×, ○, □, ○ |
| 10 | ○, △, ○, ○, □, △, ×, ○ |
| 11 | ×, □, ○, ×, ×, □, □, ○ |
| 12 | ×, ×, ○, ×, ○, ×, □, ○ |
| 13 | ○, △, ×, ○, △, □, ×, ○ |
| 14 | □, △, ×, ○, △, ×, ○, □ |
| 15 | □, △, ×, ○, □, △, ×, ○ |
| 16 | ○, ×, ○, □, □, ×, □, × |
| 17 | ○, □, △, ×, △, ×, ○, □ |
| 18 | □, ○, □, ×, ×, ○, ○, △ |
| 19 | ×, ○, ×, ○, △, △, ×, ○ |
| 20 | △, △, ×, ○, △, △, ×, ○ |

## 4th Super Robot Wars Scramble



**Resetuj igru**

Za vreme igre pritisni L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start. Tada će se igra restartovati od glavnog menija.

## ESPN International Track And Field



**Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk:**

**Visoki skok i troskok**
Budi na jednom od prva tri mesta od ukupno 8 takmičara u trial modu da otključaš visoki skok i troskok.

**Trap shooting**
Osvoji zlato u svih 8 regularnih događanja i 3 bonus događaja da otključaš trap shooting.

**Pole vault**
Unesi "L.A." tačno kako je napisano kao ime u championship modu da otključaš pole vault. Ili osvoji zlato u svih 8 događanja i najmanje srebro u visokom skoku i troskoku.

**Extra događaji**
Unesi "Montreal" kako je napisano kao ime u championship modu da otključaš bonus događanja kao što je "pole vault".

Imena unesi tačno kako su napisana u trial modu:

**Zlatni metalni igrač** - "Montreal"
**Srebrni metalni igrač** - "Sydney"
**Bronzani metalni igrač** - "Helsinki"
**Braon metalni igrač** - "Roma"
**Beli metalni igrač** - "Moscow"
**Plavi metalni igrač** - "L.A"
**Svetlo plavi metalni igrač** - "Munich"
**Zeleni metalni igrač** - "Mexico"
**Crveni metalni igrač** - "Tokyo"
**Srebrno/sivi metalni igrač** - "Athens"
**Narandžasti metalni igrač** - "Atlanta"
**Srebrno/purpurni metalni igrač** - "Seoul"

## Jonny Moseley Mad Trix



**Šifra za varanje**
Na "Press Start" ekranu, drži L2 + L3 + R1 + Dole + □ + ○ (po redu). Svi takmičari (uključujući Skiera ×), kostimi i skije će biti otključani.

## Johnny Bazookatone



**Nevidljivost**
Ukucaj "PILCHARD" kao šfru.

**Biranje nivoa**
Ukucaj "KRISTIAN" kao šfru.

| Nivo | Lokacija | Password |
|---|---|---|
| 2 | Hotel | AFLEAPIT |
| 3 | Restoran | TEASPOON |
| 4 | Bolnica | SEDATION |
| 5 | Penthouse | VERYNICE |






## Advan Racing



### Kola, staze, gravitacija ...

Kad se pojavi glavni meni drži:
**SD kola**
X i pritisni Desno(2), Gore(2), Dole, Levo, Dole, Levo, Desno, Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Desno.

**Transparentna kola**
Start i pritisni Gore(2), Desno, Levo, Dole, Dole, Levo, Gore, Desno(2), Gore, Dole, Levo(2), Dole.

**Velike staze**
X + Select i pritisni Desno, Dole, Levo, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore.

**Širi krugovi**
O i pritisni Dole(2), Levo, Dole(3), Levo, Dole, Gore, Dole, Desno, Levo, Desno, Levo, Gore.

**Monohromne grafike**
Select i pritisni Desno(4), Gore(4), Dole, Desno, Gore, Dole, Desno, Gore, Levo.

**Opadajuća gravitacija**
O + Start i pritisni Desno, Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Levo.

## Mobile Suit Gundam: Zeonic Front



**Drugi likovi**

Igraj kao Char Aznable
Uzmi "S" red u Simulation Program 1 da otključaš Char Aznable.

**Igraj kao Garma Zabi**
Uzmi "S" red u Simulation Program 2 da otključaš Garma Zabi.

**Igraj kao Sayla**
Uzmi 3 "C" reda u Federation misijama da otključaš Sayla.

**Dodatne misije**
Uspešno završi igru da otključaš sledeći set misija.

**Federation Shield za Austin's Zaku I**
Uspešno završi igru, zatim igraj practice misiju 1 sa Austin's Zaku 1. Uspešno je završi i imaćeš Fed štit kao Gundam's.

## Baldur's Gate: Dark Alliance



**Mod za varanje, dupliranje predmeta ...**
**Cheat mod**
Za vreme igre drži L1 + R2 + Levo + △, zatim pritisni Start. Meni za varanje sa "Invincibility", "Level Warp" opcije će se otključati.

**Super lik**
Za vreme igre drži L1 + R2 + △ + Levo, zatim pritisni Start. Tvoj junak će sad biti na 20. nivou i imaće pristupe svim podvizima. Napomena: Tvoj junak neće dalje napredovati i neće osvajati dodatne sposobnosti.

**Igraj kao Drizzt**
U glavnom meniju drži L1 + R1 zatim pritisni X + △. Uspešno završi igru na extreme težini da otključaš Drizzt-a.

**Dupliraj predmete**
Snimi igru zatim baci predmete da dupliraš inventar svom trenutnom junaku. Pritisni Start i izaberi da promeniš lik. Učitaj lik iz prethodno snimljene igre. Dobićeš svog junaka sa svim predmetima u inventaru koji su bili tu u trenutku snimanja igre i dozvoliće ti da pokupiš duplikate koji su na zemlji. Ili, snimi igru i upotrebi Recall Potion da se vratiš u Elfsong Tavern. Baci sve skupe predmete, zatim učitaj snimljeni lik. Pokupi svoje predmete i prodaj ih. Ovo možeš uraditi koliko god hoćeš puta, moraš snimiti svaki put pre ponovnog učitavanja ili ćeš izgubiti svo zlato.

**Resurrection u multi-player modu**
Ako igrač pogine za vreme multi-player moda, nateraj preživelog igrača da ode do snimljene pozicije. Prošetaj po osvetljenoj oblasti. Lik će oživeti sa svim predmetima, ali samo sa polovinom poena.

**Start sa Onyx Sword**
Kada jednom završite igru i snimite se sa Onyx Sword-om u svom posedu (na primer, sa čovekom), startuj novu igru sa novim likom (na primer, sa patuljkom) i usnimi se. Učitaj čovek, baci Onyx Mač i svaki drugi bolji predmet, zatim učitaj patuljka i pokupi ih. Ne zaboravi da ovo možeš da uradiš sa bilo kojim likom i oružjem.

**Gauntlet mod**
Uspešno završi igru na bilo kojoj težini da otključaš gauntlet mod.

**Extreme mod**
Uspešno završi gauntlet mod da otključaš extreme težinu.

# MALI OGLASI

**Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!**

Otkupljujem Bonus br. 1!!!
**063/206-400, 011/3027-189 Ćira**

Menjam igre Ž-Točka za igre za GameCube
**063/391-105 Splićo**

Iznajmljujem PlayStation 1 i 2 - kućna dostava, Zvezdara, Vračar, Dodatno volan i multi tap za 4 igrača. Prodaja novih igrica.tel. **063/321-123**

Menjam ili prodajem oko 100 časopisa o kompjuterskim i konzolarnim igrama.
**Darko (adresa poznata redakciji)**

Nintendo Gamecube, najmoćnija konzola ikada napravljena, ekskluzivno po ceni od 900 dm; najnoviji hitovi za Gamecube: Eternal darkness, Rogue squadron 2, Simpson road rage... po ceni od 220 dm.
**063/803-56-90 Milan**

Prodajem Ž Točak, 2 džojstika, internet ready, i igru Heroj Roćko.
**063/ŽTOČAK**

Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna džojstika, NPAL konvertor, memokartu i igrice.
**011/417-624**

Menjam 20 dreamcast diskova i 3 časopisa BONUS za 3 DC džojpad.
**023/773-135**

Action Replay V2.02 za PlayStation 2. Najpovoljnije.
**063/333-123**



# pomagajte drugovi

**Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om**

**NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !**

**Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).**

**SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u**

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Broj 18
ALONE IN THE DARK: Karnbi - Br. 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Br. 20
CHASE THE EXPRESS - Broj 21

## Chrono Cross

✉ **Dragi čitaoci "Bonus"-a, potrebna mi je pomoć u igrici Chrono Cross. Neka mi Aleksandar Savić ili Fungy ili bilo ko ko je prešao ovaj moj problem. Dakle, nakon što pobjedim kraljicu u Fargovom brodu Zelblles, onaj demi-human mi da Crab -amulet, otvorim prolaz u Dead sea i tamo me čeka Masamune, Demonski mač i Radius kaže da moramo da idemo u Isle of damend, ali prvo mora da uzme neku stvarčicu (nije rekao ni lokaciju ni ništa). Gdje da nađem tu stvarčicu? Odgovorite mi brzo na adresu: vukcevic@cg.yu ili na telefon 088/22540. Molim Vas POŽURITE!!!!!!!**

**Vaš Chrono Cross-ovac i Bonus-ovac Vlado iz Herceg Novog**

## Sonic Adventure 2

✉ **Pozdrav Bonusu i Bonusovcima!**

**Ovo je moje prvo pismo za ovu rubriku. Treba mi pomoć u igri "Sonic adventure 2" za Dreamcast. Po završetku 12-tog nivoa (Death chamber) dolazi Boom-Boo kralj duhova. Omočao mi je rekao kako da ga sredim ali ne uspevam da mu skroz iscrpim moć. Da li postoji neka šifra za to ili šifra za biranje nivoa? Bonuse, Bonusovci pomozite molim Vas!**

**Slobodan, Kragujevac**

## Syphon Filter 3

✉ **Ćao Bonusovci!**

**Prvi put vam pišem ovo pismo jer mi treba pomoć. Potrebna mi je šifra za "Syphon Filter 3". Stigao sam do zadnjeg nivoa pa se pitam da li možda imate neke šifre.**

Imamo - pogledaj broj 19.

Evo neke šifre kome su potrebne u igrici "Resident Evil 3" - šifra za prelaženje celog nivoa: ona se nalazi u opcijama gde se bira oružje u plavoj knjizi.

Imam i šifru za "Need for speed 4" Prvo ideš na opcije pa na user name i ukucaš HOTROD i dobićeš fantoma i ukucaš FLASH i dobićeš titana ali kada ukucaš jednu šifru idi na end pa je izbriši pa ukucaj drugu.

**Potrebna mi je pomoć i kod igre "Resident Evil 3": došao sam do Dead factory i uzeo radar, a u međuvremenu pojavio se projektil na njemu očitan. Sišao sam niz merdevine, ušao sam u jednu sobu, pa u drugu, pa u treću i tu je problem. Nalazim se pored neke mašine sa 3 i 4 prekidača i ne znam šta da radim. Treba nekako da uključim struju i da otvorim vrata ali ne znam kako. Pomagajte molim vas, drugovi!**

**Sovanović Dalibor**

Pomažemo odma! Uzmi Bonus broj 6 i imaš kompletno rešenje za sve probleme. A ako ne znaš gde ima Bonus 6 - javi se telefonom u redakciju.

Redakcija

## Castlevania

✉ **Ćao! Pišem po prvi put u nadi da ćete mi objaviti pismo. Neću da vas hvalim kada i sami znate da ste najnaj. Imam sve vaše brojeve i nadam se da ću ih imati i ubuduće. E sada da pređemo na stvar. Treba mi pomoć kod igrice "Castlevania - Symphony of the night" Znam da ste u jednom broju objavili rešenje ali su ona za onoga ko je igru prešao 100% a ja sam je prešao samo 78%. Imam mnogo toga da nađem, ali ne znam kako, celu mapu sam obišao i ništa. Mislim da mi treba magija koja me pretvara u Bat-a (tj. u slepog miša) tako da mogu da letim. Molim sve one koji znaju bilo šta o ovoj igri da mi se jave.**

**I imam još jednu molbu: treba mi pomoć za igru "Wild arms 2". Hvala unapred!**

**Neša 063-542-696**

## Crash Team Racing

✉ **Pozdrav!**

**U igri "Crash team racing" ne znam čemu služe svi oni platinumski ključevi za koje sam se mučio da ih dobijem... pa ima mesec dana. E, a sa interneta sam skinuo šifru za Koala Konga (nisam znao da i njega ima) ali šifra je za game shark. Može li se on otvoriti na neki drugi način?**

**Pomozite!!! Dušan, K. Š.**

Odma da te razočaramo - ne može. Sve Game Shark šifre se unose pomoću dodatka koji se zove Game Shark (bilo je teško pogoditi). To na žalost NE MOŽE da se kupi kod nas, a cena mu je inače oko 50-ak Eura (manje-više). Inače, za jako veliki broj igara postoje samo ovakve šifre, pa zato ne možemo da vam ispunimo baš sve želje. Najtužnije je što su često u pitanju baš hit-igre, ali pomoći - nema.

## Harry Potter

✉ Hello!

Stiže pomoć za Ninu i Harry Pottera u igrici "Harry Potter" oko istog problema. Devil Snake ubijaš tako što redosledom ubijaš samo osvetljene biljke. Kada ih ubijaš iz centra sobe će izaći nova biljka. Pošto je eliminišeš otvoriće se novi prolaz. Ron i Hermiona će biti slobodni. Puno sreće u nastavku.

**A sada meni treba pomoć oko igrice "Quake 2". Bio bih zahvalan ako neko objavi šifre. Znam da su šifre objavljene u broju 2, ali nikako ne mogu da dođem do njega. Unapred zahvalan,**

**Ivan Gutner, Zemun**

Kako ne možeš da dođeš do njega? Prošetaj se do redakcije ili se javi telefonom. Starih brojeva još uvek ima.

## Sheep, Dog 'N' Wolf

✉ **Pomagajte!!!**

**Već dugo sam zaglavljen u igrici "Sheep dog N Wolf". Ne znam kako da pređem deveti nivo. Sve sam uradio i prešao krokodila, pokrenuo robota, uzeo kostim, onesvestio daču minama... Ali ne znam kako da uzmem ovcu od onog psa i da je popnem do cilja. Molim vas da mi pomognete kako da pređem taj nivo! Pozdravlja vas Ivan Đorđević, vaš redovni čitalac.**

## Dragon Warrior VII

✉ **Oh, my darling Bonus!!!**

**Najjači ste, najjači... Kad nemate konkurenciju (a i ko bi se usudio nakon ovakvog kvaliteta)? However, da ne smaram imam opak problem - uh ovo je trebalo u množini - koji se tiče igrice "Dragon warrior VII". Otvorila sam tek pet portala u prošlosti (pet ostrva) i ni makac dalje. Nedostaje mi jedan Fire Shard za sledeće ostrvo za sada imam po jedno Fire, Wind i Earth i dva Wather. Imam i prilično dobru ideju gde ću to naći, ali ne znam kako. Ko je u prošlosti oslobodio čudovište nedaleko od Orph-a (postojbina belog vuka Goboa) Na istom ostrvu sadašnjost kako da se uđe u vilu preko puta zaliva? Brodom se do nje ne može a pomenutih čamaca nigde. Vlasnik je nekakv kolekcionar mislim da skuplja Tiny Medals. - Na ostrvu gde se vodio rat sa mašinama (grad Fairish) postoji nekakva kapelica koju čuva vojnik. Kako da otvorim vrata u prizemlju? Isto ostrvo, vreme prohujalo, u pećini odakle su izlazile mašine ima jedan lift koji ne radi. Kako ga aktivirati? On u sadašnjem vremenu radi i vodi do dva kovčega. - Čemu služi Dung, Pearl Orb nađen u bunaru u rodnom Estardu? - Toliko, inače izgradnja grada mi odlično napreduje, ali ni traga odgajanju monstruma, što mi saradnici Bonusa obećaše u najavi igrice.**

**Unapred zahvalna, Maribel**

## GTA 3

✉ Ćao!

**Zaglavio sam se u igrici "GTA 3". Ne znam gde treba da idem kada postavim bombu u auto i uvek me upucaju panduri zato recite mi neke šife.**

**Unapred zahvalan Jovan**

Šifre su objavljene čak u 2 broja jer ih je bilo previše! Nabavi brojeve 19 i 20 i imaćeš šifara i više nego što ti treba.

Redakcija

## Tomb Raider 5

✉ **Dragi moji Bonusovci i obožavaoci!**

**Najpre jedan veliki pozdrav a potom i problem. U pitanju je "Tomb Raider" i njegov poslednji nivo gde je Boss ono ogromno nespretno stvorenje. Dakle, mada mi sva oružja stoje na raspolaganju, ja uzmem moj omiljeni uzi, trčim, skačem od srca trošim municiju ali ipak završim u ruci monstruma ili lava. I šta onda? Da li još više metaka isprazniti na Bossa ili postoji neka druga taktika? Molila bih da mi neko pomogne.**

**Unapred zahvalna Lara Kroft**

E, Laro, Laro. Pogledaj u BONUS broj 16 - naći ćeš kompletno rešenje i rešenje svojih muka.

Redakcija

## Vise odgovora

✉ Zdravo redakciji i igračka populacijo!

1. Boki care, kad puziš po snegu (pritisneš X) ne ostavljaš tragove, prvog čuvara pređi, puzanjem ostale slobodno pretrči i kad ne gledaju u tebe.
2. Odgovor za (Blek) stenu Druga bomba je u metrou, on se nalazi levo od zida sa koga skaču teroristi, uostalom pogledaj mapu.
3. Vlado brate, posle korišćenja Astral amulet vratio si se iz Another u Home world. Idi u Hidra marshes, ubij hidru, priđi njenom lešu i pritisni X vrati se u O passa beach koji ti služi od sada kao teleport, vrati se u Another world i izleči kid. Na mapi sveta pritisni Start da uključiš ime sveta u kome se nalaziš.
4. Tomb Raider 3 za preskakanje nivoa: L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.

Pozdrav od brata Tišme!

## XENA

✉ Odgovor za Ninu:

Devil Snake ćeš pobediti tajko što pipak koji trebaš pogoditi malo svetli (pogledaj bolje) i tako po redu pogađaj svaki pipak dok ne budeš ubila biljku.

**A meni je potrebna pomoć u igrici "Techo mase return of Eternity": ne znam kako da pređem nivo Dunseon level 2 t. j. da pokrenem lift?**

**Miša**

## Dracula

✉ **Poštovana redakcijo Bonusa!**

**Zovem se Marko i imam 26 godina i problem koji se zove "Dracula" (I deo). Na II disku ušao sam u dvorac uz pomoć vagona, došao do skrivene sobe sa lavljom glavom koju treba da otvorim uz pomoć ključa ili mehanizma ali ne uspevam. U drugoj sobi nalazi se zidni sat za koji takođe nemam ključ, komoda sa fotografijama Drakuline porodice i na stolu čudna mapa sa kojom takođe ne znam šta da radim. Molim vas da moje pismo objavite u rubrici. Unapred zahvalan,**

**Jović Marko iz Vel. Gradišta**

Tvoj problem je rešen odavno. Pogledaj Bonus broj 8.

## CTR

✉ Zdravo Bonuse!

Evo pomoć za Dušana- imaš dva načina da otključaš Nitros Oxide: Prvi način je da pređeš igricu. Drugi način je pomoću šifre u glavnom meniju drži L1 i R1 i pritisni desno dva puta levo, desno dva puta. Otključaćeš tri bonus staze uključujući i Nitros Oxide.

Teka

## Evil Dead

✉ **Ćao!**

**Pišem po drugi put. Interesuje me u vezi igrice "Evil Dead Hail to the King" da li postoji šifra za besmrtnost? Da li postoj rešenje za "Resident Evil II" za muški i ženski lik?**

**Tepić Nebojša**

Za Evil Dead nema šifara, tj ima ali samo za Game Shark, ali ima objavljeno celo rešenje i igra može da se odigra i bez šifara (kao što smo mi to uradili). Što se riče RE II, nismo objavljivali rešenje do sada jer nije dobio dovoljno vaših glasova.

## Crash

✉ **Zdravo!**

**Evo male pomoći za sve ljubitelje "Crash-a Badnicoot-a 1, 2, 3". U igrici "Crash 1" u krugu Heavy machinery na trećem ostrvu, upadnite u rupu između dva bodljikava robota. Tu ćete naći put. "Crash 2" u krugu The eel deal na prvoj raskrsnici skrenite desno i prođite između Nitro-a. Skočite u zid koji je sakriven iza Nitro-a i nastavite tim putem da biste dobili zeleni dragulj. "Crash 3" Kada se skupe 5 krstića za vreme u sredini kod kompjutera za load save dobićete platformu koja će vas odvesti u Neo Cortex-ov Warp room.**

**Ješić Mihailo**

## Resident Evil I

✉ **Ćao Bonuse!**

**Zovem se Saša i imam 21 godinu. Potrebna mi je pomoć u igri "Resident Evil I" sa ženskim likom: pobijem sve zombije na početku igre ali je problem moj kad nađem doom bok mo disk i 2 cranka gde treba postaviti medaljon koji izvadim iz doom bok i mo disk I. Drugi crank koji nađem u nekoj pećini gde sam sa prvim crankom podigao nivo vode da bi sišao dole. Našao sam i dve hemikalije dve crvene dve zelene. Gde treba te hemikalije iskoristiti i gde da nađem drugu doom bok knjigu? Treba mi pomoć u istoj igri za muški lik. Na početku igre pobijem sve zombije i tu je moj problem. Kad iz dvorišta uđem u drugi deo kuće koji moram da istražim uđem u prostoriju u kojoj se nalazi košnica a ispod nje sto sa ključem. Sa tim ključem uđem u prostoriju gde treba da ubacim crvenu knjigu. To uradim i uđem u prostoriju gde biljka hvata Crisa, tu se pojavljuje Rebeca. Molim vas ako možete da objavite rešenje za ovaj lik.**

**Saša**

Rešenja objavljujemo onim redom kojim se nalaze na top-listi najtraženijih. Ako vas neka igra posebno interesuje - popunite anketu, nemojte da vas mrzi. Samo tako ima šanse da se neka igra pomeri naviše na listi i da rešenje bude objavljeno.

## Final Fantasy 8

✉ **Ćao Bonuse najbolji si i to više ne moram da ti ponavljam! Želim odmah da pređem na moj problem:**

**1. Interesuje me gde se u igri "Final fantasy 8" nalazi Omega weapon (ne Ultima weapon)?**

**2. Iskoristio sam Item Mogs amulet i dobio minimog command-u pojavila mi se poruka Minimog is not here. Kako uopšte pozvati upotrebiti Minimoga?**

**3. Gde se nalazi Lv 7 tech skill za Kid, Norris, Marcy, Korcha, Leena...? Unapred zahvalan!**

**Miloš Marković, Pančevo**

## Pokemon Play

✉ Ćao!

Pomoć Ivanu iz Podgorice u igrici "Sheep dog N wolf". Moraš da trčiš oko crvenog dok mu se ne zavrti u glavi, zatim stavi ovcu na crveno dugme i počni da okrećeš krug dok lampa ne zasvetli i tako 3 puta.

**A sad vi pomozite meni: kupio sam Pokemon Play 1 i 2 verziju ali mogu da biram samo borbu protiv Đuli, a za druge protivnike ni ne znam. A što se tiče Pokemona i karata vazda se pojavljuje isti i to u malom broju. Pomozite mi!!!**

**Spici iz Bara**

## Resident Evil 1

✉ **Zdravo svima posebno redakciji Bonusa!**

**Zamolio bih drugove ili redakciju Bonusa da mi kažu gde treba da se stavi doom book 1 i doom book 2 i zašta služi CD u igrici "Resident Evil 1"? Unapred svima zahvalan,**

**Bane, Novi Beograd**

## Syphon Filter 2

✉ **Pomagajte drugovi!**

**Pomoć Igoru iz Novog Beograda u igrici "Syphon Filter 2": most se prelazi tako što ćeš se prvo odšunjati sa strane mosta do kamiona da uzmeš tiho oružje. Zatim se vrati i sa gas bombom ubij komandanta. Spusti se ispod mosta i deaktiviraj bombe. Kada to uradiš nije problem da te vide. Nastavi i idi u tunel. Tamo te čeka pucanje. Dalje ćeš znati...**

**U pomoć!!! U "Bagz and Taz" kako da pobedim Drakulu? Please somebody help me!!**

**Ervin, Novi Sad**

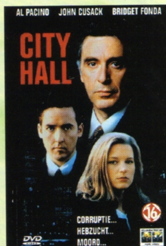


# SPIDER - MAN



| | |
|---|---|
| Uloge: | *Tobey Maguire, Kirsten Dunst, William Dafoe* |
| Režija: | *Sam Raimi* |
| Premijera: | *3. maj 2002.* |






Film :

## City Hall

| | |
|---|---|
| Kataloški broj : | 21 |
| Žanr : | Triler |
| Trajanje : | 129 minuta |
| Glumci: | Al Pacino, John Cusack, Bridget Fonda |
| Režija : | Harold Becker |

Klinac od 6 godina je ubijen u pucnjavi izmedu policajaca i dilera droge. Savest svih počinje da buja i da radi, pa počinju razni problemi. Sjajan triler a Al Pacino je kao uvek izuzetan i zaslužio je Oskara za ovaj film. Standardno dobri John Cusack (Hi-Fi) ga odlično prati glumački pa ćete u svakom slučaju uživati.

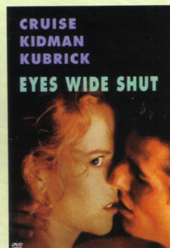



Film :

## One flew over the cockoos nest

| | |
|---|---|
| Kataloški broj : | 5 |
| žanr : | Triler |
| Trajanje : | 165 minuta |
| Glumci : | Jack Nicholson, Loisue Fletcher |
| Režija : | Miloš Forman |

Mesto zbivanja - duševna bolnica. Interesantna priča o ljudima koji žive u 'svom filmu'. Do njihove svesti može na neki način da dopre jedino naš junak. Mnogo iznenađenja isprepletenih dobrim humorom je dobra preporuka, antologijski film.

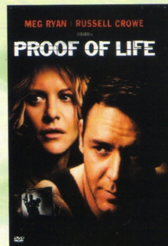



Film :

## Eyes wide shut

| | |
|---|---|
| Kataloški broj : | 40 |
| Žanr : | Drama |
| Trajanje : | 159 minuta |
| Glumci : | Tom Kruz, Nicole Kidman |
| Režija : | Stanley Kubrick |

Imena ova dva glumca i ovako popularnog reditelja kada se nadu na istoj odjavnoj spici, filmsko iskustvo mora biti fenomenalno. Naš sud je svakako pozitivan a ako i vi želite da uživate u ovoj romantičnoj akciji, obavezno pogledajte film.



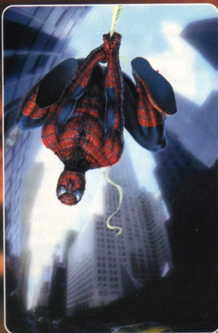

Film :

## Proof of Life

| | |
|---|---|
| Kataloški broj : | 27 |
| žanr : | Ratna drama |
| Trajanje : | 124 minuta |
| Glumci : | Russel Crow, Meg Rayan |
| Režija : | Taylor Hackford |

Kada su južnoamerički teroristi kidnapovali inžinjera sa susednog, severnog kontinenta, specijalac kreće u pregovore za njegovo oslobađanje. Igra u kojoj su najjače karte strah, nasilje i odmazda držače vas potpuno prikovane za ekran, a sve to uz buđenje divnih emocija. Russel je sjajan, a ovaj film je bio nominovan za Oskara u više kategorija.

## *Vaš prijateljski sused*





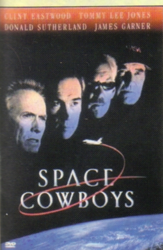
"Ko sam ja? Jeste li sigurni da želite znati? Priča mog života nije za one sa slabim srcem. Ako je neko rekao da je to bila samo mala srećna priča, ako vam je neko rekao da sam bio sasvim prosečan, običan momak, beznačajan svetu... neko je lagao." - Spider-Man.

Siroče još u ranim godinama, Piter Parker (Tobi Megvajer) živi u Kvinsu, u Njujorku sa svojom voljenom ujnom Mej (Rozmari Haris) i voljenim ujka Benom (dobitnik Oskara Klif Robertson). Piter vodi život normalnog studenta, radi kao fotografu lokalnom školskom časopisu Daily Bugle, čiji je vlasnik Džej Džona Džejmison (Džej Kej Simons), dopada mu se lepa devika Meri Džej Votson (Kirstin Danst), a on voli da se druži i provodi vreme sa svojim najboljim prijateljem Harijem Ozbornom (Džejms Franko).

Na jednom školskom izletu, dok su Piter i njegovi drugovi iz razreda imali naučnu demonstraciju na paukovima, Pitera je ujeo genetski mutiran pauk. Ubrzo nakon toga, on otkriva da ima neobične moći: obdaren je snagom i sposobnošću pravog pauka, a poseduje i paukovo "šesto čulo". Piter donosi odluku da iskoristi svoje izuzetne moći u borbi protiv zla, nepravde i kriminala.

Pravi, originalni tvorci Spider-Mana su Sten Li i Džek Kirbi, kao i dizajner-crtač Stiv Ditko iz čuvene strip kompanije Marvel. Prvi strip o super-heroju Spider-Man-u pojavio se davne !962. kao deo poslednjeg izdanja "Neverovarna Fantazija". Strip o Čoveku-Pauku je postao toliki hit da je ime stripa odmah promenjeno u "Neverovatni Spider-Man", koji je imao dopunjeno izdanje marta 1963. Od tada, ovaj junak je dostigao svetsku slavu, postajući jedan od najpopularnijih super heroja svih vremena. Proslavljeni i beskrajno talentovani reditelj Sem Rejmi zajedno sa sjajnom ekipom umetnika će udahnuti novi život ovom junaku i to 3. maja 2002., što je tačno 40 godina kako je Spiderman prvi put predstavljen svetu u obliku stripa. Film će biti prikazan u čitavom svetu (čak u 67 zemalja) u istom terminu.






Film :

### Space Cowboys

Kataloški broj : 2
žanr : akcioni triler
Trajanje : 130 minuta
Glumci : Clint Eastwood, T. L. Jones, Donald Sutherland
Režija : Clint Eastwood

Najavljivan kao virtuozno ostvarenje glumaca u već poodmaklim godinama, ovaj holivudski vikend hit je ipak napravio zapažen promet. Čitava fabula se zasniva na ideji da par matoraca poleti u svemir. Režiser i glumac, Klint Eastwood napravio je izlet u, za njega svakako nesvakidašnji SF komični žanr. Pogledajte.

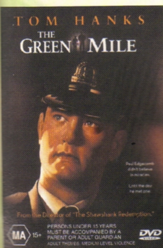



Film :

### The Pelican brief

Kataloški broj : 42
Žanr : Istorijski
Trajanje : 141 minuta
Glumci : Julia Roberts, Denzel Washington
Režija : John Grisham

Neko ubija najveće svetske umove. Jedini lek za sve to je prelepa Julia Roberts koja pokušava da spreči katastrofu. Naravno, ništa bez zgodnog i pametnog muškarca, a ovog puta u toj nimalo zahvalnoj ulozi našao se nespretni i iskarikirani Denzel Washington. Ipak, nije upropastio bit filma pa je ovo postao istorijski triler.




Film :

### The green mile

Kataloški broj : 26
žanr : Drama
Trajanje : 188 minuta
Glumci : Tom Hanks, Davide Morse, Bonnie Hunt
Režija : Frank Darabont

Duboka, jaka, osećajna i istinita priča je pred nama na ovom DVD mediju. Ako volite Tom Hanks-a, ako ste voleli Forest Gump-a, ako volite duge i emotivne filmove sa jakim zapletom, onda je Zelena Milja pravo rešenje za vas. Puna 3 sata se nećete odvojiti od stolice ni na jedan jedini sekund. To garantujemo.




Film :

### The Witches of Eastwick

Kataloški broj : 17
Žanr : Horor
Trajanje : 115 minuta
Glumci : Jack Nicholson, Cher, Susan Saradon
Režija : George Miler

Šta se događa kada nekoliko namučenih žena odluči da se posveti crnoj magiji i uz pomoć nje naudi svim zlim muškarcima. Pomalo mračna, pomalo svetla, ova horor komedija će vas dovesti do suza, ali i do plača. Kako i zašto najbolje je da odgledate pa prosudite sami.

# Review lista

Na osnovu velikog broja telefonskih poziva koje smo imali na redakciju, kao i još većeg broja pisama na temu nedovoljnog broja opisa igara za PlayStation jedan, kao i za ostale "vremenom pregažene" igračke platforme, došli smo na ideju kako da vam na neki način pomognemo. Radi se o tome da igre za navedenu konzolu dolaze u sve manjem broju i da će se situacija samo pogoršavati, a mi da izmišljamo igre ne možemo (hmmmm, ahem), niti možemo da beskrajno proširujemo rubriku Nekad bilo, rešili smo da vas uputimo na na opise koje smo već objavili, a koje možda niste imali priliku da pročitate. Tako da vam dajemo uvid u poveći spisak opisa iz ranijih brojeva Bonusa zajedno sa žanrom i ukupnom ocenom koju je igra dobila. Pošto je u pitanju zaista veliki broj review-ova, spisak smo morali da podelimo u dva dela. Primetićete takođe, da nam u ovom spisku nedostaje Bonus broj jedan. To je zato što smo u kritičnom trenutku primetili da nam je redakcijski primerak ispario. Znate i sami koliko je teško nabaviti isti. Obećavamo da ćemo se za idući broj snaći iz našeg ličnog šteka. Do tada - strpite se.

## bonus 2

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Army Men - Sarge's Heroes//24 | Pucačina | 68% |
| Biohaard Gun Survivor //33 | Pucačina iz lica | 80% |
| Bubble Bobble //20 | Logička | 58% |
| Chaos Break //44 | Avantura | 20% |
| Chase the Express //22 | Avantura | 89% |
| Chessmaster 2 //36 | 3D šah | 75% |
| Crusaders of M&M //41 | Ark. avantura | 83% |
| Die Hard //36 | Ark. avantura | 85% |
| Eagle One-Har. Att. //40 | Simulacija letenja | 86% |
| ECW Hardcore //29 | Borba Kečera | 75% |
| Fear Efect //34 | Avantura | 94% |
| Hydro Thunder //42 | Trke glisera | 27% |
| In The Zone 2000 //38 | Košarka | 78% |
| Iss Pro Evolution //25 | Fudbal | 95% |
| M Rally Championship //28 | Reli trke | 70% |
| Nascar Rumble //32 | Trka | 89% |
| Railroad Tycoon 2 //44 | Upr. simulacija | 65% |
| Road Rush JailBreak //21 | Trke motora | 73% |
| Rolcage Stage //26 | Futuristička trka | 85% |
| Saga Frontier //30 | RPG | 80% |
| Specops - S. Patrol //42 | Akcija | 70% |
| Superbike //37 | Mototrke | 80% |
| Tombi 2 //19 | Platforma | 87% |
| WWWF Smack Down //28 | Kečeri | 82% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Mickey's Racing Adv. //48 | Trka | 70% |
| Tarzan //48 | Platforma | 89% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Super Smash Bros. //49 | Tuča | 75% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Blue Stringer //50 | Akciona avantura | 74 |

## bonus 3

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Alundra 2 //22 | RPG | 75% |
| Armored Core 3 //30 | Pucačina | 86% |
| Army Man - WW //42 | Pucačina | 65% |
| Battle Tanx //18 | Pucačka/tenk | 65% |
| Colony Wars - Red Sun //36 | Svem. pucačina | 86% |
| Deception 3 //42 | FRP | 89% |
| Family Game Pack //44 | Porodični kasino | 88% |
| Fish. Bait 2 //30 | Pecanje | 22% |
| Formula 1 2000 //48 | Trke formula | 70% |
| Galerians /24 | Avantura | 73% |
| Gauntlet Legends //40 | Avantura | 71% |
| Jackie Chan Stuntmaster //26 | Tuča | 75% |
| Magical Rac. Tour //31 | Trka | 22% |
| Marvel Vs. Capcom //46 | Tuča | 71% |
| Medievil 2 //18 | Avantura | 85% |
| Need 4 Speed 5 //19 | Vožnja | 85% |
| Roadsters //22 | Pucačina | 60% |
| Rock the Rink //32 | Hokej | 87% |
| Rom. of Three Kingdoms//41 | Strategija | 57% |
| Silent Bomber //45 | Pucačina | 78% |
| Star Ixiom //26 | letenje | 88% |
| Street Sk8er 2 //48 | Trke skejtborda | 75% |
| Sw Jedi Power Batt. //50 | Tuča | 85% |
| Syphon Filter 2 //34 | Avantura | 90% |
| Theme Park World //20 | Sim. zab. parka | 85% |
| Triple Play 2001 //32 | Bejzbol | 91% |
| UEFA 2000 //27 | Fudbal | 75% |
| Urban Chaos //28 | Avantura | 80% |
| Vampyre hunter D //50 | Arkada | 80% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Donkey Kong 64 //52 | 3D avantura | 93% |

### GB Color

| | | |
|---|---|---|
| V-Rally //53 | Trka | 90% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Crazy Taxi //54 | Vožnja | 92% |

## bonus 4

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| 4 x 4 World Trophy //23 | Vožnja | 61% |
| Armorines Proj. S.W.A.R.M /42 | Avantura | 80% |
| Discworld Noir //32 | Avantura | 89% |
| Everybody's Golf 2 //22 | Golf | 67% |
| Gekido //26 | Tuča | 70% |
| Ghoul Panic //44 | Pucačina | 80% |
| Grudge Warriors //30 | Trka sa pucanjem | 79% |
| Micro Maniacs //28 | Trke multiplay. | 82% |
| Mid. in Vegas //26 | Casino | 85% |
| Muppet Racemania //34 | Trke | 70% |
| N-Gen Racing //24 | Trka aviona | 85% |
| NBA Showtime //27 | Košarka | 63% |
| NHL 2000 //30 | Hokej | 50% |
| P.M. 2000 //34 | Fudbal-menadž. | 83% |
| Pool Academy //31 | Bilijar | 62% |
| Rally Masters //47 | Trke | 52% |
| Raycrisis //35 | Pucačina | 65% |
| Samurai Shodown //46 | Ark. avantura | 75% |
| Tron Bonne //36 | Ark. pucačina | 81% |
| UEFA Euro 2000 //21 | Fudbal | 88% |
| Vanark 42% | Svem. avantura | 49% |
| Victory Boxing //41 | Boks | 71% |

### Sony Playstation 2

| | | |
|---|---|---|
| Tekken Tag Tournament //48 | Tuča | 95% |
| Driving Emotion Type-s //51 | Vožnja | 88% |

### GB Color

| | | |
|---|---|---|
| Bomberman Quest //53 | Akcija | 89% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| R.E. Code Veronica //54 | Avantura | 94% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Ridge Racer 64 //56 | Trke | 89% |

## bonus 5

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Aconcagua//24 | P&C avantura | 82% |
| Asterix & Obelix//28 | Platforma | 75% |
| Backgammon 2000//29 | Društv. igre | 20% |
| Ceasar Pallace 2000//41 | Kazino | 86% |
| Colin McRae Rally 2//19 | Trke | 97% |
| Cosmo Warrior Zero//34 | 3D avantura | 80% |
| Dracula Resurrection//32 | P&C avantura | 92% |
| Hoockey//24 | Stoni hokej | 80% |
| Legend Of Dragoon//30 | RPG | 93% |
| Legend Of Mana//44 | RPG | 94% |
| Mister Driller//34 | Logička | 47% |
| Nightmare Creatures 2//26 | Akc. avantura | 89% |
| Radical Bikers//42 | Ulična moto trka | 75% |
| Ronaldo V Football//45 | Fudbal | 51% |
| Runabout 2//36 | Trke | 60% |
| U-SA!//33 | Logička | 78% |
| Vagrant Story//22 | RPG Avantura | 91% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Ridge Racer 5//46 | Trke | 89% |
| Dead Or Alive 2//48 | Tuča | 84% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Perfect Dark//50 | Avantura | 96% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Metal Gear Solid//52 | Avantura | 84% |
| Wacky Races//52 | Trka | 88% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Space Chanel 5//54 | Ples | 92% |

## bonus 6

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Bishi Bashi Special//30 | Logička | 90% |
| Digimon World//22 | RPG | 56% |
| Dragon Valor//32 | RPG avantura | 90% |
| Evo`s Space Adventure//46 | Akcija | 22% |
| Flinstone Bedrock Bowling//47 | Dečija avantura | 68% |
| Hogs Of War//34 | Crtana avantura | 83% |
| In Cold Blood//24 | Akc. avantura | 47% |
| Iron Soldier 3//36 | Pucačina | 49% |
| Koudelka//27 | Horor RPG | 70% |
| Lattice 200EC7//46 | Pucačka trka | 18% |
| Moho//43 | Avantura | 85% |
| Mortal Kombat Special Forces//44 | Tuča - akcija | 81% |
| Rampage Trough Time//41 | Igra uništavanja | 77% |
| Rhapsody A Music Adv.//40 | Muz. avantura | 80% |
| Who Wants To Be A Millioner//42 | Kviz | 78% |
| Winning Eleven 2000//45 | Fudbal | 94% |
| Wipeout 3 Special//37 | Futur. vožnja | 83% |
| World Championship Snooker//47 | Bilijar | 86% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| FIFA Soccer World Champ.//48 | Fudbal | 90% |
| Street Fighter 3 EX//50 | Tuča | 82% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Excitebike 64//51 | Mototrke | 96% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Looney Tunes Coll.: Alert!//52 | Trke | 90% |
| Warlocked//52 | Avantura | 92% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Jet Grind Radio//55 | Skejtbord | 92% |
| Virtua Tennis//54 | Tenis | 91% |

## bonus 7

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| All Star Tennis 2000//25 | Tenis | 62% |
| Builders Block//25 | Logička | 75% |
| Bust-A-Groove 2//33 | Ples | 75% |
| Championship Surfing//40 | Surfovanje | 80% |
| Chronocross//26 | FRP/RPG | 93% |
| Crisis Beat//36 | Tuča | 70% |
| ECW Anarchy Rules//40 | Kečeri | 13% |
| Grind Session//29 | Ekstr. sportovi | 86% |
| J. McGrath Supercross 2000//33 | Mototrke | 12% |
| NFL Game Day 2001//40 | Ragbi | 93% |
| Parasite Eve 2//21 | RPG horor | 87% |
| Revolt 2//28 | Trke | 86% |
| Sno Cross Champ. Racing//37 | Trke skutera | 85% |
| Spiderman//44 | 3D avantura | 90% |

| | | |
|---|---|---|
| Spin Jam//37 | Logička | 91% |
| Surf Raiders//40 | Surfovanje | 80% |
| Tenchu 2//38 | Avantura | 86% |
| Teraccon//24 | Svem. platforma | 87% |
| TOCA WTC//34 | Trke | 80% |
| Vampires Countdown//30 | Horor avantura | 96% |
| Vib Ribbon//32 | Muzička | 93% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Jikkyou World Soccer 2000//47 | Fudbal | 80% |
| X-Fire//46 | Pucačina | 87% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Int. Track & Fields 2000//48 | Olimpijada | 82% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Int. Superstar Soccer 2000//49 | Fudbal | 89% |
| Turok 3:Shadow of Oblivion//49 | Avantura | 85% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Sword Of Berserk: Guts Rage//50 | Avantura | 92% |
| Ultimate Fighting Champ.//52 | Tuča UF | 91% |

## bonus 8

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Alien Resurrection//44 | Pucačina | 87% |
| Beach Volleyball//25 | Odbojka | 45% |
| Breakout//37 | Arkada | 69% |
| Danger Girl//32 | Akcija | 45% |
| Dino Crisis 2//26 | Survival horor | 98% |
| Driver 2//21 | Vožnja | 98% |
| Duke Nukem-Planet Of Babes//33 | Pucačina | 80% |
| FA Premier Manager 2001//40 | Menadžer | 66% |
| FIFA 2001//24 | Fudbal | 87% |
| Frogger 2//32 | Platforma | 56% |
| Medal Of Honor Undeground//30 | FPS Pucačina | 82% |
| Mille Miglia//47 | Trke | 71% |
| Ms. Pacman Maze Madness//25 | Platforma | 80% |
| NBA Live 2001//48 | Košarka | 90% |
| Rayman 2 The Great Escape//41 | Platforma | 77% |
| Spyro - Year Of The Dragon//36 | 3D Platforma | 89% |
| Star Trek Invasion//45 | Svem. pucačina | 70% |
| Sydney 2000//40 | Olimpijada | 70% |
| The World Is Not Enough//28 | Pucačina | 80% |
| This Is Football 2//37 | Fudbal | 88% |
| Tomb Raider - Chronicles//38 | Avantura | 81% |
| Tony Hawk's Pro Skater 2//34 | Skejtbording | 95% |
| Valkyrie Profile//46 | RPG avantura | 74% |
| WDL Thundertanks//29 | Pucačina | 22% |
| Winning Eleven 2000: U23//40 | Fudbal | 89% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Summoner//49 | Avantura | 86% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Zelda: Majora's Mask//50 | RPG | 98% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Pokemon Gold-Silver//51 | RPG | 96% |
| Spiderman//51 | Avantura | 92% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Quake III: Arena//54 | Pucačina | 87% |
| San Francisco Rush 2049//52 | Trke | 90% |
| Spec Ops: Omega Squad//52 | Akcija | 92% |

## bonus 9

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| 007 Racing//47 | Trka | 75% |
| 102 Dalmatians//33 | Platforma | 85% |
| Army Man Air Attack 2//25 | Pucačina | 78% |
| Blade//34 | Akcija | 88% |
| Bugs Bunny&Taz Time Bust.//37 | 3D avantura | 90% |
| Chicken Run//26 | 3D avantura | 95% |
| Cool Boarders 2001//28 | Snoubording | 91% |
| Crash Bash//32 | Takmičenje | 87% |
| Donal Duck Going Quackers//39 | 3D avantura | 25% |
| Emperor's New Groove//48 | Avantura | 98% |
| Final Fantasy IX//22 | RPG | 99% |
| Hugo 3//25 | Platforma | 78% |
| Incredible Crisis//46 | Mini igre | 80% |
| ISS Pro//33 | Fudbal | 71% |
| Knockout Kings 2001//24 | Boks | 88% |
| NBA Shoot Out 2001//45 | Košarka | 78% |
| Prince Naseem Boxing//29 | Boks | 89% |
| Ready 2 Rumble Round 2//36 | Boks | 96% |
| Sheep//29 | Log. avantura | 82% |
| Spec Ops Ranger Elite//40 | Pucačina | 20% |
| The Grinch//30 | Platforma | 70% |
| The Mummy//38 | Avantura | 80% |
| Woody Woodpecker Racing//48 | Trke | 75% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Sky Odyssey//57 | Simulacija | 88% |
| Unreal Tournament//56 | FPS | 85% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Banjoo Tooie//49 | Platforma | 93% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Donkey Kong Country//51 | Platforma | 85% |
| Harvest Moon 2//51 | Simulacija | 90% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Gundam//54 | Akcija | 80% |
| Maken X//54 | RPG avantura | 83% |
| Metropolis Street Racer//52 | Trke | 95% |
| Shenmue//53 | Avantura | 96% |

## bonus 10

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| 3,2,1 Smurf//27 | Trke | 75% |
| Aladdin In Nasira's Revenge//39 | Platforma | 71% |
| Army Men Sarge's Heroes 2//30 | Pucačina | 79% |
| Breath Of Fire IV //32 | RPG | 85% |
| Casper Friends//31 | Dečija akcija | 40% |
| Evil Dead: Hail To The King//23 | Horor avantura | 96% |
| Motocross Mcgrath Vs Past.//27 | Moto trke | 12% |
| The Road To El Dorado//35 | Avantura | 85% |
| Lion King: Simba's Adv//36 | Platforma | 75% |
| Looney Tunes Racing //40 | Trke | 87% |
| Lunar 2: Eternal Blue//38 | RPG | 92% |
| Persona 2: Eternal Punish.//28 | RPG | 85% |
| Power Rangers Light. Rescue //31 | Delija akcija | 40% |
| The Mission //33 | Sport akcija | 67% |
| Tiger Woods PGA 2001 //26 | Golf | 73% |
| Tunguska: Legend Of Faith //37 | 3D avantura | 10% |
| Warr. Of Might & Magic//34// | Avantura | 80% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| Dynasty Warriors 2//54 | Akcija | 95% |
| Time Splitters//53 | FPS | 88% |
| Top Gear Dare Devil//56 | Vožnja | 86% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Turok 3 Sh. of Oblivion//45 | FPS | 90% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| Cannon Fodder//46 | Platforma | 93% |
| Woody Woodpecker Racing//46 | Trke | 92% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Max Steel: Covert Missions//50 | Akcija | 73% |
| NBA 2K1//48 | Košarka | 97% |
| Prince Of P.: Arab. Nights//52 | 3D avantura | 89% |
| Psycho Circus Kiss//50 | FPS | 72% |
| Vanishing Point//47 | Vožnja | 85% |

## bonus 11

### Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Alex Ferguson's P.M. 2001//30 | Menadžer | 87% |
| Aqua GT//29 | Vožnja | 63% |
| Castrol Honda VTR//24 | Trke motora | 85% |
| Dark Stone//21 | Akcioni RPG | 82% |
| Ducati World//28 | Trke motora | 85% |
| Warm Up! GP 2001//25 | Formula 1 | 66% |
| Ford Racing//25 | Vožnja | 75% |
| JSS Pro Evolution 2//26 | Fudbal | 96% |
| Vanishing Point//32// | Vožnja | 83% |

### PlayStation 2

| | | |
|---|---|---|
| NBA Live 2001//53 | Košarka | 88% |
| ONI//54 | Akcija | 94% |

### Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Paper Mario//52 | RPG avantura | 92% |

### Game Boy Color

| | | |
|---|---|---|
| The Mummy//51 | Avantura | 88% |
| Mario Tennis//51 | Tenis | 92% |

### Dreamcast

| | | |
|---|---|---|
| Charge'n Blast//33 | Pucačina | 66% |
| Daytona 2001//49 | Vožnja | 93% |
| Draconus: Cult ...//45 | RPG avantura | 70% |
| Grandia 2//46 | RPG | 88% |
| NFL 2K1//36 | Ragbi | 96% |
| Omikron: The Nomad Soul//40 | Avantura | 60% |
| Phantasy Star Online//38 | RPG | 86% |
| Record Of Lodos War//34 | RPG | 90% |
| Surf Rocket Racers//37 | Trke | 89% |
| UEFA Dream Soccer//48 | Fudbal | 73% |

# PAINTBALL III



Posle duže zimske pauze u kojoj se Paintball zaljubljenici uglavnom pripremaju za predstojeću sezonu nastavljamo seriju tekstova o ovom ekstremnom sportu-veštini ili kako god ga zvali. U ovoj rubrici ćete saznati sve što ste želeli da znate a niste imali koga da pitate o novoj popularnoj igri koja preti da zameni mnoge fps igre i igrače istera iz kuća i premesti na prava igrališta. U ovom tekstu ćemo vam dati neke uopštene podatke o PaintBall-u i o tome kako se igra, o pravilima i o svemu što je potrebno za igranje ove fenomenalne igre, pa krećemo od postanka PaintBall-a.




Naime, prvi markeri (oružja za PaintBall) dospeli su u ruke američkih stočara koji su ih koristili za obeležavanje stoke. Jednoga dana dva Amerikanca se posvađaše i počeše rat ovim oružjem. Bilo je boje do kolena, njih vide jedan prolaznik i, naravno, njemu se kao i svakom dokonom Amerikancu dopala ideja igranja rata i skrivanja po šumama i kojekakvim terenima pa se i on uključio. Kako se ovo ludilo širilo, tako su se markeri prilagođavali igri (a ne svojoj prvobitnoj nameni) pa je ova igra





američkih stočara postala jedna od najpopularnijih zabava u svetu. Naravno, prošlo je nekoliko godina dok se neko nije dosetio da ovo donese i kod nas. Sada kada je ovaj sport u povoju i pravi svoje prve korake, svedoci smo osnivanja i prvih klubova. Ekipa Bonusa želi da kroz ovu rubriku "pruži sve moguće savete i informacije budućim (i sadašnjim) igračima PaintBall-a. Tako da već u ovom broju dajemo kontakt adresu i telefon jednog PaintBall kluba, te ćete tamo moći da probate i lično se uverite zašto je PaintBall osvojio svet. Za igranje PaintBall-a treba vam, naravno, marker (puška), maska, skafander i gomila malih šarenih kuglica. Na



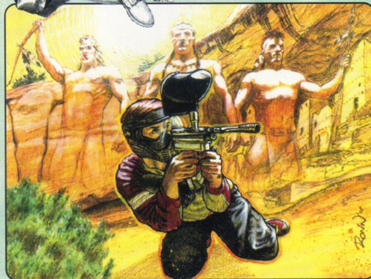
ovu osnovnu opremu možete nadograditi milion sitnih dodataka koje su Amerikanci smislili da uzmu što više para, ali moram priznati da većina dodataka ne samo da pomaže nego, kada jednom počnete da ih koristite, nećete moći da zamislite ponovno igranje bez njih. Tu su razne nabudžene maske, optički nišani, laseri za montiranje na pušku, rukavice bez prstiju kao uzor na američke swat timove. Išli su toliko daleko u smišljanju da su na tržiste izbacili čak i priručni radar za PaintBall. Ovo poslednje vam neću prokomentarisati jer ni meni baš nije bilo jasno.

Vratimo se na standardnu opremu. Markeri rade na principu sabijenog gasa koji se nalazi u malom kanisteru prikačenom na pušku. Radi se o CO2 (za one kojima hemija baš i nije jača strana - ugljenik dioksid) ili, u skupljoj varijanti, nitrogenu. Ovi kanisteri služe za potiskivanje kuglice iz puške, a u zavisnosti od toga koji od ova dva koristite, razlikuje se brzina kretanja ispaljene kuglice koja se kreće od 90 do čak 150 km/h. Mogu vam odmah reći da se kod nas koriste samo C02 kanisteri jer je nitrogen preskup (preko 90 $ kanister), a da ne govorim o tome da za razliku od CO2 ne može ni da se ponovo puni. Razmislite samo, da li biste dali 100 evra za jednokratnu upotrebu nitrogen kanistera. Postoje i puške koje ne koriste sabijeni gas u kanisterima već rade kao standardne pumparice. Ovo je i najjeftinija varijanta, ali mane su joj slab domet i sporost pucanja jer posle svakog pucnja morate napumpati pušku kao svaki shotgun. Druga, srednja klasa pušaka su poluautomatske puške i one koriste pomenute kanistere, imaju dosta velik domet i prilično zadovoljavajuću brzinu pucanja. Ona najskuplja varijanta su elektronske puške koje

imaju full automatic režim rada, ali su zato najskuplje i najteže za održavanje. Ako u sebi već mislite o jednom elektronskom markeru, tu ideju odmah izbijte sebi iz glave jer je cena tolika da za te pare kod nas možete kupiti auto (ne, ne, mercedesa, ali neki jugo da). Vas sad, naravno, zanima kolika je cena, a ja ću vam reći da se kreće od 800 do 2500 $ pa vi razmislite, ali ove prethodne dve klase pušaka su ipak pristupačne i za pumparicu treba izdvojiti 70 $, a za poluautomatsku pušku do 200 $, zavisno od modela. Što se municije tiče, ona je kalibra 68 mm i postoje stotine različitih proizvođača. Tako postoje razni tipovi municije koji se razlikuju po kvalitetu i po nečemu što je proizvođač uradio da bi bili drugačiji od drugih. Na primer, postoje kuglice koje izgledaju kao ljudsko oko ili one koje svetle u mraku (idealno za noćno upucavanje). Što se municije tiče, ona se prodaje u paketima od 1000 do 2000 komada i cena jednog takvog paketa je od 40 $ za 2000 komada jeftinijih pa do 80 $ za 1000 komada svetlećih. Kad se ova cifra izmnoži i podeli, ispadne da se cena jedne kuglice kreće od 1,3 do 5,2 dinara po komadu što je, po mom mišljenju, ipak pristupačno za nas, naravno, mislim na onu jeftinu varijantu.

Čak je u verziji za PC izašla i igrica pod nazivom Ultimate Paintball Challenge koja je napravljena u cilju da vam predstava kako to izgleda igrati Paintball iz prvog lica. Iako igra grafički nije ništa posebno i ima mnogo nedostataka, ona vam ipak može dočarati prvi utisak igranja PaintBall-a. Takođe ima jako veliki broj oružja pa možete na primeru videti kako se ponaša jedno a kako drugo oružje i sami videti kao izgleda igrati PaintBall. Meni je ova igra u početku mnogo pomogla da vidim kako sve to izgleda i dala mi osnovni utisak o svakom oružju i njegovom korišćenju dok nisam izašao na teren i počeo da bojim protivnike. Ako vam se to što ova igra propagira dopadne, trknite do najbližeg PaintBall kluba i počnite da se bavite ovim sjajnim sportom - verujte mi, nećete se pokajati.

*Paintball klub arena no.1.*
*Kontakt : telefoni*
*063/705-748, 063/702-372.*





| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AUTOR: ?YCO & DUH | NASELJE U SARAJEVU | NARAMENICA | KELVIN / OBOR ZA STOKU | | RUŽ ZA USNE / PLANINA U SRBIJI | DRUM, CESTA | ALEN NURI | GLUMAC, ROBERT DE | DUGOGODIŠNJI PREDSEDSEDNIK OLIMPIJSKOG KOMITETA, HUAN ANTONIO | SUMPOR | | POZNATA CRTANA SERIJA / TONA |
| LIČNOST SA SLIKE | P | E | T | A | R | P | A | N | NIJE GLADAN, / KOPRENA, VEO | S | I | T |
| PRILAGOĐAVANJE, PRILIKAMA | | | | | | U | N | I | | | | SVOJSTVO, OBELEŽJE, GLAVNA OSOBINA |
| DIMENZIJA PAPIRA | 1 | | | | | T | PUNKT, BARIKADA / POND | R | | | | |
| GLUMAC, PAĆINO | A | L | 10. I 16. VOKAL / ODLEPRŠATI | | | NARASTANJE | | O | | | 6 | |
| GIMNASTIČAR, ŠTUKELJ | | | | | | | | DUH GAMES | ITALIJA / MASLINA | | | |
| I TAKO DALJE (SKR.) | I | T | D | CRVENILO KOŽE (GRČ.) | | | | PREURANJENI | | | | |
| OTAC (OD MILA) | T | A | T | A | | | | UMIŠLJEN, POKONDIREN ČOVEK | | 3 | | |
| IMAGINARNI BROJ | | ERIH REMARK / PROSTOR ZA STANOVANJE | E | R | DRŽAVA U JUŽNOJ AMERICI | VRSTA ZIMZELENOG DRVETA | NEON | bonus | U REDU (ENG.) | VUKOVAR / STAV | | |
| POSUDA (IESA) ZA MOKRAĆU | DALMATINSKO MUŠKO IME / OVAMO | S | | | | | N | EKSPERIMENT / 2. I 1. VOKAL | O | P | 4 | |
| | | T | | | 2 | | POZNATI DELFIN / LIČNA ZAMENICA | | 5 L | O | ITALIJA / 100 METARA KVADRATNIH | I |
| KARAT / TIAR | | A | | | | | | | ZAJEČAR / TEMPO | Z | A | AMPER |
| IGRA ZA PS2 (SAMURAI) | | N | | | | | | NAŠA PLANINA I REKA | T | A | R | A |



REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **BALROG**

## NAGRADNI KUPON

REŠENJE | 1 | 2 | 3 | 4 | K | 6

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

# BONUS STRIP

ARHANGEL



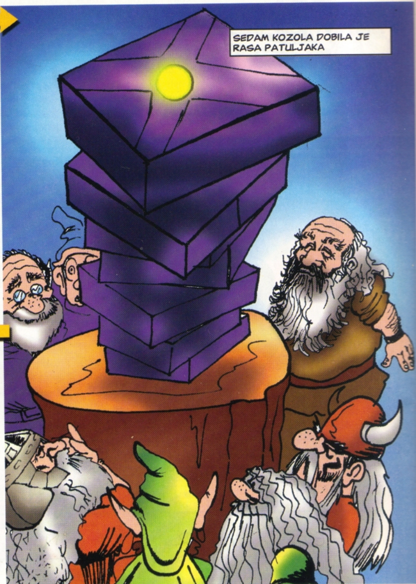
TVRDI DA GA JE SAM BOG POSLAO DA SPASE ČASOPIS. SMATRA DA MU TO DAJE ZA PRAVO DA SVIMA POPUJE O SVEMU. OSTALI PLANIRAJU DA PROVERE NJEGOVO BOŽANSKO POREKLO POMOĆU LEGIJINOG TESTA OTPORNOSTI NA HLADNO ORUŽJE.



URL

STA REĆI (A NE SLAGATI) O OVOM UNIKATNOM PROIZVODU LJUDSKE EVOLUCIJE? VODJA ZULU REVOLUCIJE U XIX VEKU, NOSILAC PARTIZANSKE SPOMENICE I NEBROJENIH DRUGIH OPTUŽBI ZA GENOCID, HOMOCID I DEICID, U NEKU RUKU NARKOMAN, A U NEKU RUKU NE, VOLJEN ALI NIKAD PREBOLJEN ...











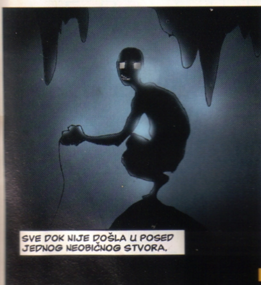


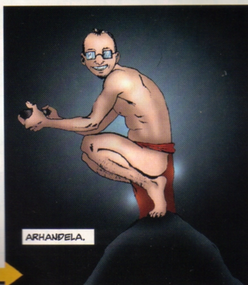
UGROŽENE RASE SU MU SE SUPROTSTAVILE U SUROVOJ ON-LINE BORBI.


IZ KOJE JE KAO POBEDNIK IZAŠAO ISIDOR, KOJI JE PREUZEO KONZOLU.

G.T.A
3
ALI AVAJ. KONZOLA PRIZVA SVOJIM MRAČNIM MOĆIMA, NAMA POZNATOG NEGATIVCA IZ IGRE GTA 3.


KOJI UMLATI ISIDORA. KONZOLI SE TADA GUBI SVAKI TRAG.


SVE DOK NIJE DOŠLA U POSED JEDNOG NEOBIČNOG STVORA.


ARHANĐELA.


BRATE, LOŠE SI SE ISTRIPOVAO, AJDE POŽURI DA SE VRATIMO NA NAŠU HACIJENDU.




# top liste

## Pobednik prvih 10

| Mart | Ime igre | Platforma |
|---|---|---|
| 01. | Metal Gear Solid 2 | PlayStation.2 |
| 02. | Jedi Knight | PC CD-ROM |
| 03. | Global Operations | PC CD-ROM |
| 04. | Pro Evolution Soccer | |
| 05. | Virtua Fighter 4 | PlayStation.2 |
| 06. | C&C Renegade | PC CD-ROM |
| 07. | Worms Blast | PC CD-ROM |
| 08. | Sims: Vacation | PC CD-ROM |
| 09. | State Of Emergency | PlayStation.2 |
| 10. | WRC | PlayStation.2 |



## PlayStation top 10

| Mart | Ime igre |
|---|---|
| 01. | Pro Evolution Soccer |
| 02. | Peter Pan |
| 03. | ISS Club Edition |
| 04. | Largo Winch |
| 05. | Kirikou |
| 06. | X Bladez |
| 07. | Harry Potter |
| 08. | Syphon Filter 3 |
| 09. | E.T. Interplanetary Mission |
| 10. | David Beckham Soccer |

## Beosoft prvih 10

| Mart | Ime igre | Platforma |
|---|---|---|
| 01. | Metal Gear Solid 2 | PlayStation.2 |
| 02. | Pro Evolution Soccer | |
| 03. | Virtua Fighter 4 | PlayStation.2 |
| 04. | Peter Pan | |
| 05. | ISS Club Edition | |
| 06. | GTA 3 | PlayStation.2 |
| 07. | Spiderman | GB Advance |
| 08. | NHL 2K2 | |
| 09. | State Of Emergency | PlayStation.2 |
| 10. | Kirikou | |

## PC CD-ROM top 10

| Mart | Ime igre |
|---|---|
| 01. | Jedi Knight |
| 02. | C&C Renegade |
| 03. | Heroes Of M&M 4 |
| 04. | Global Operations |
| 05. | Incoming Forces |
| 06. | Sims: Vacation |
| 07. | Worms Blast |
| 08. | Tiger Woods PGA 2002 |
| 09. | Disciples 2: Dark Prophecy |
| 10. | Star Trek Bridge Commander |



## JAPAN prvih 10

| Mart | Ime igre | Platforma |
|---|---|---|
| 01. | Samurai Spike | PlayStation.2 |
| 02. | Virtua Fighter 4 | PlayStation.2 |
| 03. | Grandia Xtreme Enix | PlayStation.2 |
| 04. | Shiren Myst. Dung. Gaiden: Asukaken | |
| 05. | Hoshigami MaxFive | |
| 06. | Final Fantasy X: International Square | PlayStation.2 |
| 07. | Romance of Three Kingdoms VIII | PlayStation.2 |
| 08. | Animal Forest | |
| 09. | Smash Court Profess. Tournament | PlayStation.2 |
| 10. | Super Mario Advance 2 | GB Advance |

## PS2 top 10

| Mart | Ime igre |
|---|---|
| 01. | Metal Gear Solid 2 |
| 02. | Virtua Fighter 4 |
| 03. | UEFA |
| 04. | WRC |
| 05. | Pirates: Legend Of Black Kat |
| 06. | State Of Emergency |
| 07. | Knockout Kings 2002 |
| 08. | Headhunter |
| 09. | GTA 3 |
| 10. | Mister Mosquito |



NINTENDO
GAMECUBE™




- Gekko centralni procesor na 485 MHz izrađen u bakarnoj tehnologiji
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format sa neverovatno brzim sistemom učitavanja
- Novi redizajnirani vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala
















* **Krediti na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd**




Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36